SQUARE ENIX
SE-MOOK

OCTOPATH TRAVELER®

オクトパストラベラー

公式コンプリートガイド&設定資料集

—オルステラ大陸旅行記—



OCTOPATH TRAVELER®

OCTOPATH TRAVELER®

オクトパストラベラー

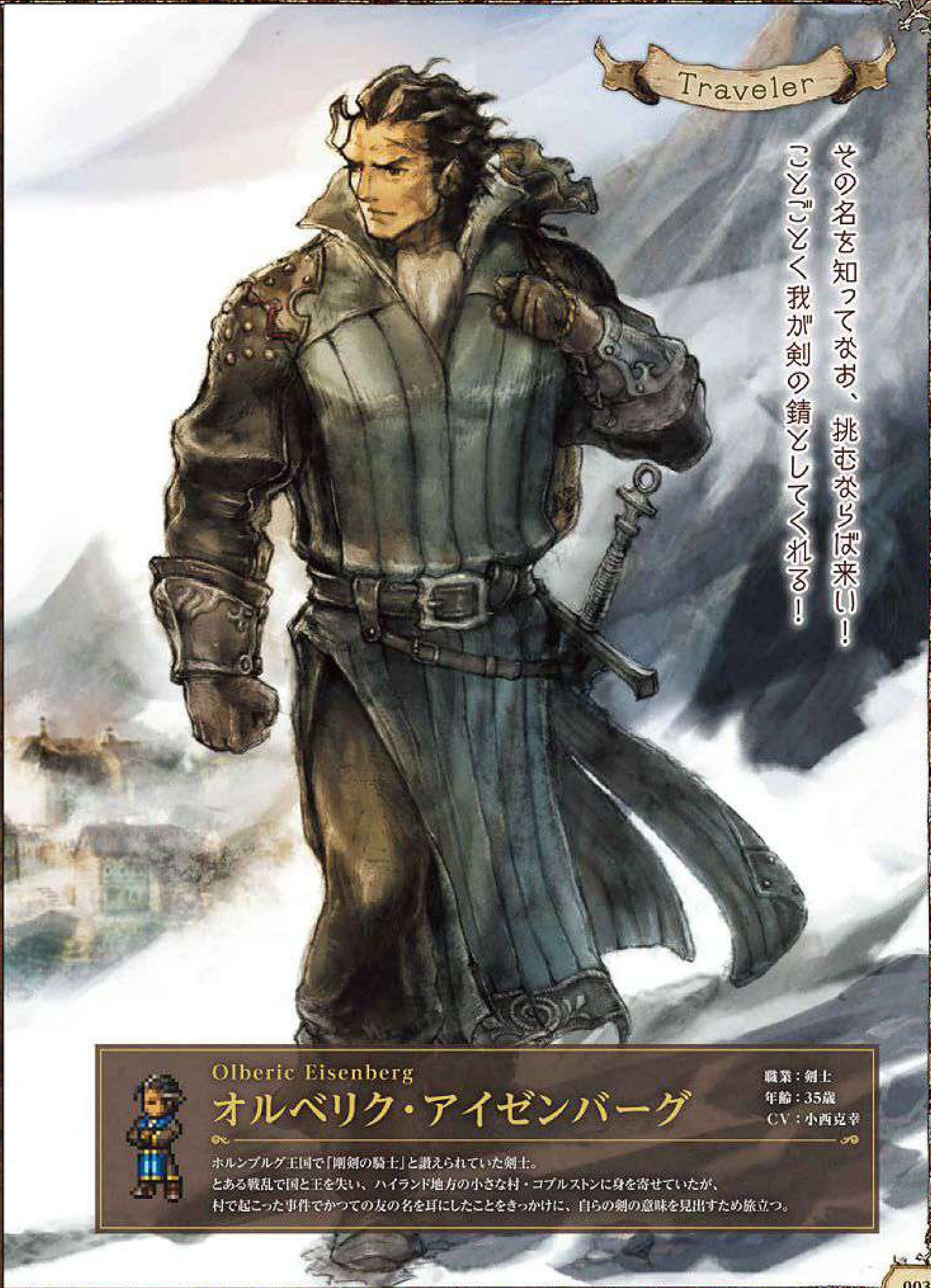
公式コンプリートガイド&設定資料集

—オルステラ大陸旅行記—

CONTENTS

目次

※本書籍は2018年7月13日に実施されたアップデート適用後のものに準拠しています



その名を知ってなお、挑むならば来い！
ことごとく我が剣の錆としてくれる！

Olberic Eisenberg

オルベリク・アイゼンバーグ

職業：剣士
年齢：35歳
CV：小西克幸

ホルンブルグ王国で「剛剣の騎士」と讃えられていた剣士。
とある戦乱で国と王を失い、ハイランド地方の小さな村・コブルストンに身を寄せていたが、
村で起こった事件でかつての友の名を耳にしたことをきっかけに、自らの剣の意味を見出すため旅立つ。



Primrose Azelhart

プリムロゼ・エゼルアート

職業：踊子
年齢：23歳
CV：桑島法子

砂漠地帯サンランド地方のサンシェイドで暮らしている踊子。本当の姿は有力貴族エゼルアート家の令嬢であり、10年前に父親を殺害した"カラスの入れ墨"を入れた3人の男を探している。
ある日、サンシェイドの酒場で仇のひとりを目撃したことから、運命が大きく動き出す。



Alfyn Greengrass

アーフェン・グリーングラス

職業：薬師
年齢：21歳
CV：関智一

小川せせらぐリバーランド地方にある小さな村・クリアブルックで薬師を営む青年。
幼き頃に自分の命を救ってくれた旅の薬師のように、世界中の人を救うことを夢見ていた。
同じ村の薬師であり幼馴染みのゼフの言葉に背中を押され旅立つことを決意する。



ふっ……
俺が盗みの依頼を受けることになるとは

Therion
テリオン

職業：盗賊
年齢：22歳
CV：松岡禎丞

断崖連なるクリフランド地方の貴族や富豪たちを震え上がらせている、神出鬼没な盗賊。
ある日、「レイヴァース家に忍び込んだ盗賊たちが返り討ちに遭っている」という噂を耳にした彼は、
レイヴァース家の秘宝を盗むべく、屋敷への侵入を試みる。



……珍しい……師匠が素直に時間がかかると言うとは
〝赤目〟とは　それほど手強い獲物なのか――

H'aanit
ハンイット

職業：狩人
年齢：26歳
CV：甲斐田裕子

深き森続くウッドランド地方で狩人として暮らす女性。彼女に狩猟の仕方を教えてくれた師匠ザンターは、
1年前に"赤目"と呼ばれる魔物を狩るため村を出たきり戻ってきていなかった。
その後、ザンターの消息の手がかりを得た彼女は、相棒の雪豹リンデとともに旅に出る。



Ophilia Clement
オフィーリア・クレメント

職業：神官
年齢：20歳
CV：茅野愛衣

雪降り積もるフロストランド地方で聖火教会に仕えている神官。
彼女の親友であり、姉妹のような存在でもあるリアナは、20年に一度行なわれる"式年奉火の儀式"の大任を任されており、各所で儀式の準備が続いていた。しかし、大事な儀式を目前に、彼女たちに試練の時が訪れる……。



Cyrus Albright
サイラス・オルブライト

職業：学者
年齢：30歳
CV：梅原裕一郎

豊かな平原広がるフラットランド地方に存在する国、アトラスダムの王立学院に仕える学者。
かねてより申請していた特別書庫の利用許可が下り、さっそく彼は特別書庫へ向かう。
そこで1冊の本が抜け落ちていることに気づき、やがて数奇な運命を辿ることになる。





Tressa Colzione

トレサ・コルツォーネ

職業：商人
年齢：18歳
CV：青木瑠璃子

コーストランド地方の港町リプルタイドで、両親が営むよろず屋の商人をしている少女。
彼女は自分が本当にしたいことは何なのか、悩む日々を過ごしていた。
そんな折、1隻の商船が町に現れる。この出来事が、少女を世界を巡る旅へと向かわせた。

『オクトパストラベラー』トラベルガイド

『オクトパストラベラー』は、8人の主人公の物語を、誰からどう進めてもいいという自由度の高いRPGとなっている。ここでは、ゲームを進めるうえで、覚えておきたい8つの要素を解説しよう。

ガイド1 主人公の選択とメインストーリーの進めかた

ゲーム開始時は8人のキャラクターのなかから主人公を選択する。ここで選択したキャラクターの第1章が始まり、クリアすると各地へ移動できるようになるのだ。

ほかの町で別のキャラクターに出会った際は、そのキャラクターの第1章をプレイすることができる。いずれのキャラクターも、章をクリアするたびに次の章をプレイできるようになり、最終的には全員の第4章までプレイすることができる仕組みだ。



▲各キャラクターのストーリー進行中でも町の酒場に行けば中断できるほか、酒場から再開することもできる。

ストーリーの進行例（オルベリクを主人公にした場合）



ガイド2 サブストーリーで寄り道をしてみよう



メインストーリーを進めていくと、頭上にオレンジ色の吹き出しが表示される町の人がおり、話しかけるとサブストーリーが発生する。メインストーリーを進めるうえでクリアは必須ではないが、報酬としてアイテムやリーフが得られる。特に装備品は、報酬でのみ入手できるものも多い。



▲サブストーリーはメニュー画面の「旅の記録」で確認でき、旗の長さはそれぞれの地方の達成度を示している。



▲サブストーリーを進行する方法が2パターン存在するものもあり、その場合は結末が変化することがある。

メインストーリーは15ページからの「ストーリー攻略」、サブストーリーは34ページからの「サブストーリーリスト」で詳細をチェック！

EXTRA GUIDE 難易度の変化に注意してストーリーを進めよう

各キャラクターのメインストーリーでは各章をひとつ終えるごとに、「進捗ポイント」が加算されていく。これは画面には表示されないため、確認できないものだ。これが一定値に達すると、一部のマップ（※1）で強力な敵が出現するようになる。

各キャラクターの第1章のボスについても、強さが進捗ポイントで変化する。こちらは通常の難易度変化と異なり、進捗ポイントの合計が0で1段階目、1で2段階目、2で3段階目、3以降は4段階目に変化する仕組みとなっている。

各章クリア時に加算される進捗ポイント

クリアした章	第1章	第2章	第3章	第4章
進捗ポイント	1	4	8	16

※1：進捗ポイントの累積で出現するようになる敵は、48ページからの「マップデータ」のエネミーデータに掲載している。

ガイド3 フィールドコマンドを使いこなそう

フィールド移動中は、ほとんどの町の人に対して、「試合」や「誘惑」といった「フィールドコマンド(以下FC)」を使用できる。これらは、旅を有利に進められるだけでなく、メインストーリーを進めるうえでも必須となる。下にそれぞれのFCの内容を掲載したので、どのような効果があるかをチェックして、活用していこう。



▲FCはパーティーに編成しているキャラクターのコマンドのみ使用できる仕組みとなっている。

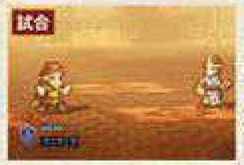


▲町の人によっては行なえないFCもあり、そのFCのアイコンに「×」マークが表示される。

● フィールドコマンドの種類と特徴(青字は正道、赤字は邪道を表し、邪道のコマンドに失敗すると町の人との関係性が悪化する)

試合(オルベリク)　けしかける(ハンイット)

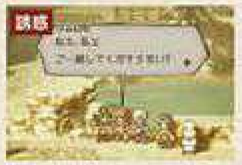
効果　町の人と戦闘でき、勝利時は対象が気絶する。「けしかける」の場合、敗北時と逃走時は町の人との関係性が悪化する。



「試合」はオルベリク、「けしかける」はハンイットだけで戦うことになる。「試合」はオルベリクのレベルが町の人の強さに見合っていなければ挑むことができず、「けしかける」での戦闘中は、習得アビリティと「たたかう」が使用できない。

導く(オフィーリア)　誘惑(プリムロゼ)

効果　町の人を旅に連れて行くことができ、戦闘中に呼び出して参加させられる。「誘惑」に失敗すると町の人との関係性が悪化する。



「導く」はオフィーリアのレベルが町の人の強さに見合っていなければ使用できず、「誘惑」はプリムロゼのレベルが低いと失敗する可能性がある。また、戦闘における町の人の強さや使用する得意技は「町の人データ(P.130)」で確認しよう。

聞き出す(アーフェン)　探る(サイラス)

効果　ショップの商品の追加やFC「買取る」時の値引き効果、隠されたアイテムの場所の情報などを得られる。「探る」の場合、失敗すると町の人との関係性が悪化する。



ストーリーの進行に必要となる情報のほか、隠されたアイテムの場所がわかる。また、「聞き出す」はアーフェンのレベルが町の人ごとに決められたレベル以上なければ使用できず、「探る」はサイラスのレベルが低いと失敗する可能性がある。

買取る(トレサ)　盗む(テリオン)

効果　町の人の所持しているアイテムを入手(「買取る」の場合は購入)できる。「盗む」の場合、失敗すると町の人との関係性が悪化する。



町の人の所持しているアイテムを選び、「買取る」か「盗む」ことで入手できる。「買取る」は失敗することこそないが、購入に必要なリーフがなければアイテムを入手することができず、「盗む」はテリオンのレベルが低いと失敗する可能性がある。

町の人との関係性の悪化と改善

邪道のFCに5回失敗した場合、町の人との関係性が悪化し、その町と周辺のマップにいる町の人たちにFCを行なえなくなってしまう。この状態は、関係性が悪化した町の酒場で改善可能だ。ただし、関係性の改善には最小で1000、最大で100000リーフ必要となるため、成功率の低いFCはなるべくひかえるよう心がけよう。

● 町の人との関係性が変化する条件

- 邪道のFCに5回失敗すると関係性が悪化する
- 町の人との関係性が悪化している際、酒場のバーテンダーに話しかけて「関係性の改善」を選択し、1000～100000リーフ(町ごとに異なる)支払うことで関係性が初期状態に戻る
- 関係性が悪化していてもメインストーリー進行時に使用できる場合がある



▲関係性が悪化した場合はコマンドが赤く表示され、FCが使えなくなる。なるべく早めに改善しよう。

FCが行なえる町の人の詳細は、130ページからの「町の人データ」をチェック!

ガイド4 施設でできることを覚えよう

町にはリーフを支払って使用できる宿屋や武具屋といった施設や、パーティーメンバーを入れ替えられる酒場などがある。旅の準備に必須となるので、各施設の内容を把握しておこう。なお、旅の商人とセーブポイントはフィールドやダンジョン内にも存在し、同様に利用することができる。

● 施設の種類と特徴

施設名	できること
宿屋	宿泊費用(パーティーメンバーのレベルの合計×2)を支払うことで、HPやSPを全快できる
武具屋、道具屋、よろず屋、旅の商人	アイテムの購入・売却などができる。品ぞろえはショップごとに異なる
酒場	バーテンダーに話しかけることでパーティーメンバーの変更、すべてのキャラクターの装備変更、その酒場のある町で進行可能な各キャラクターのメインストーリーの中断や再開、悪化した町の人との関係性の改善などができる
セーブポイント	ゲームの進行状況をセーブできる

ガイド5 戦闘に大きく影響するパラメータと攻撃の種類

キャラクターには11種類のパラメータが存在する。ほとんどのパラメータは装備品を装備することによって大きく変化するので、できるだけ上昇量が多い装備に切り替えながら旅を進めていこう。また、攻撃には「物理攻撃」と「属性攻撃」があり、参照するパラメータと敵の弱点を突ける種類が異なっていることを覚えておこう。



▲パラメータはキャラクターごとに異なるほか、装備品以外にもバトルジョブ(P.116)によって変化する。

● 各種パラメータの意味

パラメータ	解説
レベル	FCの使用の可否や成功率に影響。レベルアップ時はHPとSPが全快する
HP	キャラクターの体力。0になると戦闘不能(P.014)になる
SP	アビリティ使用時に消費する
物理攻撃力(物攻)	物理攻撃で与えるダメージに影響
属性攻撃力(属攻)	属性攻撃で与えるダメージに影響
物理防御力(物防)	物理攻撃で受けるダメージに影響
属性防御力(属防)	属性攻撃で受けるダメージと、HPを回復するアビリティの回復量に影響
命中	攻撃の当たりやすさに影響
行動速度(速度)	戦闘の行動順に影響するほか、相手のクリティカルヒット(※1)の発生確率が下がる
クリティカル(クリ)	クリティカルヒットの発生確率に影響
回避	攻撃の避けやすさに影響

※1:相手の行動速度より自分のクリティカルの値が高いほど発生率が高くなる。クリティカルが発生するとダメージが約1.25倍になる。

● 攻撃の種類

攻撃の種類	内容
物理攻撃	攻撃する側の物理攻撃力と、受ける側の物理防御力を参照してダメージが決定する。攻撃方法には剣、槍、短剣、斧、弓、杖の6つがあり、装備している武器やアビリティによって決まっている
属性攻撃	攻撃する側の属性攻撃力と、受ける側の属性防御力を参照してダメージが決定する攻撃。属性攻撃は火、氷、雷、風、光、闇、無属性の7つがあり、対応する属性はアビリティごとに決まっている。なお、無属性を弱点に持つ敵は存在しない

各キャラクターの詳細な情報は114ページからの「キャラクターの特徴」をチェック!

ガイド6 弱点を突いてブレイクを狙おう

敵には「シールドポイント」というパラメータがあり、弱点を突くことで1ポイントずつ減少する。これを0にすれば、敵が1ターン行動不能となり、与えられるダメージが2倍になるため、攻撃や回復のチャンスとなるのだ。なお、最初は弱点は開示されていないものの、一度弱点を突いた攻撃は以降の戦闘でも開示される。



▲各敵の左下に表示される数字が現段階のシールドポイント、その右隣のアイコンが弱点となっている。



▲弱点を突くと「WEAK」と表示されシールドポイントを減らせるだけでなく、与えるダメージが1.3倍になる。

ガイド7 ブーストの使いどころを見極めよう

ターン開始時は各味方がそれぞれBP(ブーストポイント)を毎回1ポイントずつ得られる。コマンド選択中にRボタンを入力することで最大3段階までの「ブースト」を使用でき、ブーストした段階に応じて「たたかう」やアビリティの効果が上昇するのだ。下のように、状況に合わせてブーストを使用して効果を最大限に活かそう。



▲キャラクター名の下部に表示されているアイコンの点灯している数が現在のBPを表している。

● ブーストの特徴

- ターン開始時に1ポイントずつたまるBPを消費してブーストを使用できる
- ブーストは最大3段階まで調節でき、「たたかう」であれば消費したBPの数だけ攻撃回数が増加、アビリティであればBPの消費量に応じて効果が強化される
- ブーストを使用した次のターンはBPを得られない

● オススメのブースト使用タイミング

敵のブレイクに合わせてブースト



◀敵のブレイク中はダメージが2倍になることを利用して、ブーストを惜しみなく使って攻撃することで、敵に大ダメージを与えられる。

ブレイクを狙い強力な攻撃を止める



◀ボスのような強敵が、強力な攻撃の準備をしているときに、ブーストで攻撃回数を増やし、弱点を突いて一気にブレイクを狙う。

態勢を立て直すためにブーストして回復



◀パーティーがピンチのときでも、ブーストで効果量を上げた回復アビリティを使用することで、一気に態勢を立て直すことができる。

ガイド8 状態変化の種類と仕組みを覚えよう

戦闘中、味方・敵ともに、アイテムやアビリティを使用することで状態変化が発生する。状態変化には「物攻アップ」や「カウンター」といった対象を強化する"プラス効果"、「物攻ダウン」や「毒状態」といった対象を弱体化する"マイナス効果"があり、戦闘を有利に進めるうえで重要な要素であるため、効果をしっかり覚えておこう。

状態変化の特徴

- 状態変化は基本的に「効果ターン」「効果回数」のどちらかがあり、ターンが経過する、または効果発動回数が0になると消滅する
- 同効果を重ねがけすることで、効果ターンの延長、または効果回数の増加ができる
- 「回避アップ」と「回避ダウン」のように、同パラメータにプラス効果とマイナス効果の状態変化が同時にかかった場合は、双方の効果ターンにかかわらず双方の状態変化自体が消滅する
- 一部のボスは、特定ターンの間、一時的に戦闘からパーティーメンバーがはずされる"除外"や、付与されると即行動不能になる"石化"など、専用の状態変化を付与してくる

プラス効果の種類

種類	解説
物攻アップ	物理攻撃で与えるダメージが1.5倍になる
物防アップ	物理攻撃で受けるダメージが0.67倍になる
属攻アップ	属性攻撃で与えるダメージが1.5倍になる
属防アップ	属性攻撃で受けるダメージが0.67倍になる
命中アップ	命中の値が1.5倍になる
クリティカルアップ	クリティカルの値が1.5倍になる
行動速度アップ	行動速度の値が1.5倍になる
回避アップ	回避の値が1.5倍になる
カウンター	物理攻撃を受けたとき、自身の「たたかう」と同等のダメージを与える。付与された効果回数ぶん効果が発生すると消滅する
魔法反射	敵から属性攻撃を受けたとき、ダメージを無効化して使用者に反射する
物理完全回避	物理攻撃を受けたとき必ず回避する
挑発	敵が単体攻撃を使用する際、効果を得ているキャラクターが必ず狙われるようになる。効果を得ているキャラクターがふたり以上いる場合は、そのなかのいずれかが狙われる
無敵	状態異常を回復し、受けるダメージを無効化する
状態異常無効	毒、至高の毒、沈黙、暗闇、混乱、睡眠、恐怖、気絶状態の効果を受けなくなる
弱化無効	物攻ダウン、物防ダウン、属攻ダウン、属防ダウン、命中ダウン、クリティカルダウン、行動速度ダウン、回避ダウンの効果を受けなくなる
技連続化	使用したアビリティが2回連続で発動する
物理クリティカル化	物理攻撃が必ずクリティカルヒットする
属性クリティカル化	属性攻撃が必ずクリティカルヒットする
魔法収束化	全体ターゲットの属性攻撃アビリティが単体ターゲットになるかわりに、効果量が2倍になる
技全体化	単体ターゲットのアビリティが全体ターゲットになる
アイテム全体化	単体ターゲットのアイテムが、全体ターゲットになる
拡散	ターゲットが自身のみのアビリティが味方全体ターゲットになる
復活	戦闘不能状態になったときに、HPが約25%の状態で戦闘不能状態から回復する
BPブースト	BPが毎ターン2ポイントたまるようになる
HP自動回復	行動後、HPが回復する ※1
SP自動回復	行動後、SPが回復する ※1

火属性追撃	風属性追撃	武器による攻撃を使用したあと、付与した属性のダメージを追加で与える。いずれかの属性付与の効果を得ているときに別の属性付与の効果を得た場合は上書きされる
氷属性追撃	光属性追撃	
雷属性追撃	闇属性追撃	

※1：回復量は装備品やサポートアビリティなどで変化する。また、狩人の「ラストアクト」で同一ターンに2回行動した場合、2回回復効果を得られる。

マイナス効果の種類（弱化）

種類	解説
物攻ダウン	物理攻撃で与えるダメージが0.67倍になる
物防ダウン	物理攻撃で受けるダメージが1.5倍になる
属攻ダウン	属性攻撃で与えるダメージが0.67倍になる
属防ダウン	属性攻撃で受けるダメージが1.5倍になる
命中ダウン	命中の値が0.67倍になる
クリティカルダウン	クリティカルの値が0.67倍になる
行動速度ダウン	行動速度の値が0.67倍になる
回避ダウン	回避の値が0.67倍になる

マイナス効果の種類（状態異常）

種類	解説
毒	行動終了時にダメージを受ける
至高の毒	行動終了時にダメージを受け、SPとBPが減少する。毒より受けるダメージが大きい
沈黙	アビリティを使用できなくなる
暗闇	物理攻撃の命中率が半分になる
恐怖	BPを使用する行動ができなくなる。また、ターン開始時にBPが回復しなくなる
気絶	行動不能になる
睡眠	行動不能になる。ターン経過のほか、自身が攻撃によるダメージを受けると睡眠状態から回復する
混乱	行動が選択できず、敵味方いずれかをランダムに「たたかう」で攻撃するようになる。ターン経過のほか、自身が攻撃によるダメージを受けると混乱状態から回復する
ねんちゃく糸	行動順が最後になる
強化無効	プラス効果がすべて無効化される
除外	効果時間中、戦闘からいなくなる
石化	行動不能になる。この状態で戦闘不能なるとその戦闘中は復活できない
物理封印	物理攻撃アビリティが使用できなくなる
魔法封印	属性攻撃アビリティが使用できなくなる
戦闘不能	HPが0で行動不能になった状態。パーティー全員がこの状態か除外状態になるとゲームオーバーになる

EXTRA GUIDE 逃走を利用しながら先に進んで強力な装備品をゲット

主人公の第1章が終了すると、ほとんどの町へ移動できる。そのため、強力な装備品や多額のリーフを宝箱から入手できるマルサリムのような町にたどり着ければ、以降の旅が非常にラクになる。ただし、このような町にたどり着くには、強力な敵が出現するフィールドを通過しなければならず、全滅する危険も大きい。それでも危険を顧みず先の町へ行くのであれば、戦闘はすべて「逃げる」でやり過ごそう。学者の「エンカウント半減」で敵に出会いにくくしたり、「逃げる成功確率アップ」で逃げやすくするのが有効だ。右に入手できる有力なアイテムを記載したので、いろいろな町へ足を伸ばすのであれば参考にしよう。

町に到着したら開けておきたい宝箱

入手物	入手方法
名家の鎧	マルサリム -王宮- イ (P.065)
25000リーフ	マルサリム -王宮- ウ (P.065)
エンシェントサークレット	マルサリム -王宮- エ (P.065)
30000リーフ	ダスクバロウ イ (P.089)
達人の大弓	ノースリーチ ウ (P.095)
25000リーフ	グランポート -大競売場- ア (P.111)



STORY
ストーリー攻略

World Map &Main Story

ワールドマップ&メインストーリー攻略

舞台となるオルステラ大陸の地図と、各キャラクターのストーリーの進行手順をフローチャート形式で掲載。
長く険しい旅を乗り越えるため役立ててほしい。



◇地名一覧（★印の場所はファストトラベル可能な場所）

No.	地名	ページ
	ハイランド地方	
1	★コブルストン／オルベリク第1章	P.050
2	山賊たちの根城への道	P.050
3	山賊たちの根城	P.050
4	南コブルストン山道	P.051
5	北コブルストン山道	P.051
6	無垢の巣窟	P.051
7	北ストーンガード山道	P.052
8	雷剣将の祠	P.052
9	★ストーンガード／ハンイット第2章／サイラス第3章	P.053
	ストーンガード -上街-	P.053
	ストーンガード -下街-	P.053
10	イヴォンの生家	P.054
	イヴォンの生家の地下	P.054
11	幻影の森への道	P.054
12	幻影の森	P.055
13	西ストーンガード山道	P.055
14	王家の墓	P.055
15	西エバーホルド山道	P.056
16	魔剣士の祠	P.056
17	エバーホルド地下坑道跡	P.056
18	★エバーホルド／プリムロゼ第4章	P.057
	エバーホルド -大劇場-	P.057
19	大劇場 -上層-	P.058
	大劇場 -下層-	P.058
	サンランド地方	
20	★サンシェイド／プリムロゼ第1章	P.059
	サンシェイド -酒場-	P.059
21	サンシェイド地下道	P.059
22	南サンシェイド砂道	P.060
23	東サンシェイド砂道	P.060
24	砂笛の洞窟	P.060
25	北ウェルスプリング砂道	P.061
26	舞踏姫の祠	P.061
27	流砂の洞窟	P.061
28	★ウェルスプリング／オルベリク第3章／テリオン第3章	P.062
29	西ウェルスプリング砂道	P.062
30	リザードマンの巣窟	P.062
31	南ウェルスプリング崖道	P.063
32	闇市場	P.063
33	東ウェルスプリング砂道	P.063
34	東マルサリム砂道	P.064
35	マルサリム地下墓地	P.064
36	★マルサリム／ハンイット第4章	P.065
	マルサリム -王宮-	P.065
37	グレイサンド遺跡への道	P.066
38	グレイサンド遺跡	P.066
	リバーランド地方	
39	★クリアブルック／アーフェン第1章	P.067
40	リーオ洞窟への道	P.067
41	リーオ洞窟	P.067
42	西クリアブルック川道	P.068
43	南クリアブルック川道	P.068
44	双子滝	P.068
45	東セントブリッジ川道	P.069
46	雷鳴公の祠	P.069
47	果ての河岸	P.069
48	★セントブリッジ／オフィーリア第2章／アーフェン第3章	P.070
	セントブリッジ -上流-	P.070
	セントブリッジ -大聖堂-	P.070
49	暗がりの森への道	P.071
50	暗がりの森	P.071
51	リヴィエラの森	P.071
52	北リバーフォード川道	P.072
53	豪武匠の祠	P.072
54	貴族の隠れ家跡	P.072
55	★リバーフォード／オルベリク第4章	P.073
	リバーフォード -下層-	P.073
	領主の屋敷前	P.073
56	領主の屋敷への隠し道	P.074
57	領主の屋敷	P.074
	クリフランド地方	
58	★ボルダーフォール／テリオン第1章	P.075
	ボルダーフォール -下層-	P.075
	ボルダーフォール -屋敷前-	P.075
59	レイヴァースの屋敷	P.076
60	北ボルダーフォール崖道	P.076
61	南ボルダーフォール崖道	P.077
62	鳥葬の洞窟	P.077
63	南クオリークレスト崖道	P.078
64	盗公子の祠	P.078
65	朽ちた採掘所	P.078
66	★クオリークレスト／サイラス第2章／トレサ第2章	P.079
	クオリークレスト -鉱山-	P.079
67	下水道	P.079
68	モーロックの屋敷への道	P.080
69	モーロックの屋敷	P.080
70	南オアウェル崖道	P.081
71	竜詠みの神殿	P.081
72	★オアウェル／アーフェン第4章	P.081
73	ルーベの森への道	P.082
74	ルーベの森	P.082
	ウッドランド地方	
75	★シ・ワルキ／ハンイット第1章	P.083
76	ささやきの森への道	P.083
77	ささやきの森	P.084
78	北シ・ワルキ森道	P.084
79	西シ・ワルキ森道	P.084
80	獣道	P.085
81	東ヴィクターホロウ森道	P.085
82	狩王女の祠	P.085
83	★ヴィクターホロウ／オルベリク第2章／トレサ第3章	P.086
	ヴィクターホロウ -闘技場前-	P.086
	ヴィクターホロウ -闘技場-	P.086
84	忘れ去られた洞窟への道	P.087
85	忘れ去られた洞窟	P.087
86	還らずの森	P.087
87	東ダスクバロウ森道	P.088
88	魔大公の祠	P.088
89	朽ち果てた遺跡	P.088
90	★ダスクバロウ／サイラス第4章	P.089
91	古の遺跡	P.089
	フロストランド地方	
92	★フレイムグレース／オフィーリア第1章	P.090
	フレイムグレース -大聖堂前-	P.090
	フレイムグレース -大聖堂-	P.090
93	原初の洞窟への道	P.091
94	原初の洞窟	P.091
95	北フレイムグレース雪道	P.091
96	西フレイムグレース雪道	P.092
97	氷の洞窟	P.092
98	西スティルスノウ雪道	P.092
99	聖火神の祠	P.092
100	巨王の霊廟	P.093
101	★スティルスノウ／プリムロゼ第2章／ハンイット第3章	P.093
102	黒曜館への道	P.093
103	黒曜館への隠し道	P.094
104	黒曜館	P.094
105	白き森への道	P.094
106	白き森	P.094
107	南ノースリーチ雪道	P.095
108	氷竜の口	P.095
109	★ノースリーチ／テリオン第4章	P.095
	ノースリーチ -廃教会前-	P.096
110	廃教会地下	P.096
	フラットランド地方	
111	★アトラスダム／サイラス第1章	P.097
	アトラスダム -王城前-	P.097
	アトラスダム -王城-	P.097
	アトラスダム -王立図書館-	P.098
	アトラスダム -王立学院-	P.098
112	地下研究室	P.098
113	東アトラスダム平原	P.099
114	北アトラスダム平原	P.099
115	夜鳴きの森	P.099
116	西ノーブルコート平原	P.100
117	碩学王の祠	P.100
118	虚無の玉座	P.100
119	★ノーブルコート／テリオン第2章／プリムロゼ第3章	P.101
	ノーブルコート -東地区-	P.101
120	オルリックの屋敷	P.102
121	黒曜会の館	P.102
122	西ウィスパーミル平原	P.103
123	星占師の祠	P.103
124	浄化の森	P.103
125	★ウィスパーミル／オフィーリア第4章	P.104
126	漆黒の洞窟	P.104
	コーストランド地方	
127	★リプルタイド／トレサ第1章	P.105
128	マイヤ洞窟への道	P.105
129	マイヤ洞窟	P.105
130	東リプルタイド海道	P.106
131	北リプルタイド海道	P.106
132	波隠れの岩窟	P.106
133	月隠れの海道	P.107
134	神商伯の祠	P.107
135	西ゴールドショア海道	P.107
136	船喰みの穴	P.107
137	★ゴールドショア／アーフェン第2章／オフィーリア第3章	P.108
	ゴールドショア -貴族街-	P.108
	ゴールドショア -大聖堂-	P.108
138	青碧の洞窟への道	P.109
139	青碧の洞窟	P.109
140	海辺の洞窟への道	P.109
141	海辺の洞窟	P.109
142	西グランポート海道	P.110
143	魔王の入り江	P.110
144	★グランポート／トレサ第4章	P.111
	グランポート -露店街-	P.111
	グランポート -大競売場-	P.111
145	グランポート地下水道	P.112

メインストーリー攻略ページの見かた



❶**メインストーリーのキャラクター**
そのメインストーリーの中心となるキャラクター。

❷**キャラクターの特徴とストーリー進行上の注意点**
メインストーリーの特徴やイベントバトルで戦うことになる敵の情報など、ストーリーを進めるうえでのポイントの解説。ボス戦以外で戦う敵がいる場合は、その敵のデータも掲載している。

❸**フローチャート**
ストーリーを進行順にまとめたフローチャート。各表記の詳細は右記の「フローチャートの見かた」を参照。

❹**ボス攻略**
各章に登場するボスの攻略情報。弱点や状態異常への耐性、挑む前の準備情報などを解説。敵データの各項目の見かたは、49ページの「マップデータの見かた」を参照。なお、状態異常耐性への記載は割愛しているが、ボスには即死効果は効かない。

◇フローチャートの見かた

第1章 …… 進行中の章を示す。

1 コブルストン P.050 …… 訪れる地名と、そのマップを掲載しているページ。

1-1 …… 行なうべき行動を示す。アイコン 1-1 は左の数値が現在の章、右の数値が行動順となっている。

BOSS …… ボスとのバトルが発生することを示す。



失ってしまった"剣を振るう理由"を取り戻すべく旅立つ壮年の剣士

オルベリク編

「剛剣の騎士」とまで謳われた男は、友の裏切りにより仕えていた王と国を失う。己が剣を振るう理由を取り戻すため、かつての友の行方を追い旅立つ。



強敵との戦闘を勝ち抜くため育成は必須

オルベリク編ではメインストーリー中のイベントで戦闘が発生することが多く、なかにはオルベリクひとりで戦う場面もある。とくに第2章で戦うビクトリノやアーチボルトが強敵であるため、メインストーリーを進める前にパーティー全体のレベルを30以上に上げたり、装備の調達や、ジョブアビリティの習得を行なったりと、しっかり準備をしてから挑もう。

◇ボス以外のイベントで戦う敵

章	名称	弱点	状態異常耐性	所持品
1-4	山賊I	[illegible]	—	HP回復のブドウ(4%)
1-4	山賊II	[illegible]	—	HP回復のブドウ(4%)
2-4	ビクトリノ	[illegible]	[illegible]	BP回復のザクロ(100%)
2-4	ビクトリノの手下	[illegible]	[illegible]	HP回復のブドウ(30%)
2-7	ジョシュア	[illegible]	[illegible]	SP回復のプラム(大)(100%)
2-7	剣闘士(美形)	[illegible]	[illegible]	氷の精霊石(大)(30%)
2-9	アーチボルト	[illegible]	[illegible]	復活のオリーブ(大)(100%)
2-9	剣闘士(仮面)	[illegible]	[illegible]	復活のオリーブ(30%)
3-5	熱砂の大リザードマンI	[illegible]	—	SP回復のプラム(大)(4%)
3-5	熱砂の大リザードマンII	[illegible]	—	SP回復のプラム(4%)
3-8	エアハルト	[illegible]	[illegible]	ディバインブレイド(100%)

◇進行フローチャート

第1章

- **1 コブルストン** P.050
  - 1-1 マップ南にいる村長に話しかける
  - 1-2 自警団員2人と「試合」を行ない、勝利する
  - 1-3 町の北東出口に向かう
  - 1-4 山賊たちを倒す
- **2 山賊たちの根城への道** P.050
  - 1-5 山賊たちを倒す
- **3 山賊たちの根城** P.050
  - 1-6 ガストンを倒す BOSS1
- **1 コブルストン** P.050
  - 1-7 村の南東出口付近に向かう

第2章

- **83 ヴィクターホロウ** P.086
  - 2-1 宿屋の前にいる不遜な強者と「試合」を行ない、勝利する ※1
  - 2-2 町の東出口付近にいる傲慢な強者と「試合」を行ない、勝利する ※1



- **83 ヴィクターホロウ -闘技場前-** P.086
  - 2-3 マップ中央の広場にいる海賊殺しのビクトリノに話しかける
- **83 ヴィクターホロウ -闘技場前-** P.086
  - 2-4 ビクトリノを倒す
  - 2-5 セシリーとの会話で「はい」を選択する
- **83 ヴィクターホロウ -闘技場-** P.086
  - 2-6 セシリーに話しかけ、「はい」を選択する
  - 2-7 ジョシュアを倒す
  - 2-8 セシリーに話しかけ、「はい」を選択する
  - 2-9 アーチボルトを倒す
  - 2-10 セシリーに話しかけ、「はい」を選択する
  - 2-11 グスタフを倒す BOSS2
- **83 ヴィクターホロウ** P.086
  - 2-12 宿屋付近に向かう
  - 2-13 町の東出口付近に向かう

第3章

- **28 ウェルスプリング** P.062
  - 3-1 酒場付近にいる町人に話しかける ※2
  - 3-2 マップ北西にいる町人に話しかける ※2
  - 3-3 町の南西出口付近にいる老人に話しかける ※2



- **29 西ウェルスプリング砂道** P.062
  - 3-4 ベイル隊長に話しかけ、「はい」を選択する
  - 3-5 砂漠の大リザードマンたちを倒す
- **30 リザードマンの巣窟** P.062
  - 3-6 リザードマンの長を倒す BOSS3
  - 3-7 エアハルトに話しかける
  - 3-8 エアハルトと「試合」を行ない、勝利する

第4章

- **55 リバーフォード** P.073
  - 4-1 マップ中央の処刑台に近づく
- **55 リバーフォード -下層-** P.073
  - 4-2 マップ北の裏路地に向かう
- **55 リバーフォード** P.073
  - 4-3 酒場付近にいる赤い帽子の男に近づく
  - 4-4 赤い帽子の男と「試合」を行ない、勝利する
- **55 リバーフォード -下層-** P.073
  - 4-5 マップ東の反勢力のアジトにいるハロルドに話しかけ、「はい」を選択する
- **56 領主の屋敷への隠し道** P.074
- **57 領主の屋敷** P.074
  - 4-6 ヴェルナーを倒す BOSS4

※1：2-1 2-2 はどちらを先に行なってもかまわない。 ※2：3-1 ～ 3-3 はどれを先に行なってもかまわない。



BOSS1 ガストン

弱点	状態異常耐性	所持品
[illegible]	[illegible]	HP全体回復のブドウ(100%)

通常攻撃に加えて「一文字斬り」による全体攻撃や、単体に大ダメージを与える「強撃」を繰り出してくる。槍による攻撃が弱点なので、剣士の「千本槍」を習得していれば一気にブレイクさせつつ大ダメージを与えることが可能だ。なお、難易度上昇後に挑む場合はステータスが高まるだけでなく、ダメージ+気絶状態を与える「殴打」や、連続で「強撃」を使う「2連強撃」といったやっかいな攻撃もしてくるようになるので、こまめにHPの回復を行ない、残りHPを多めに保ちながら戦おう。

◇準備と対策

- 「ガストンは大きく振りかぶった」のメッセージ後に「強撃」を使用するので、事前の回復や「防御」で対抗
- 同時に出現する山賊たちは一度倒してしまえば再出現しないため、優先して倒す

◇戦闘中に出現する敵



山賊
弱点 [illegible] 状態異常耐性 [illegible]
所持品 ハンドアクス(30%)



BOSS2 グスタフ

弱点	状態異常耐性	所持品
[illegible]	[illegible]	グスタフの盾(100%)

同時に出現する盾闘士が2体いる間はグスタフの弱点を突いてもシールドポイントが減らないため、まずは盾闘士を先に倒そう。グスタフは強力な物理攻撃を主体に使うほか、1ターンに2回行動し、さらにHPが50%以下まで減ると3回行動するようになる。HPが減っている味方に集中して攻撃されると戦闘不能になることもあるため、すぐに復活させて態勢を立て直そう。

◇準備と対策

- 敵の攻撃は物理攻撃のみであるため、物理防御力や回避が上がる防具を装備
- 恐怖状態付与の対策として「恐怖の治療ハーブ」や「健全化」などの回復手段を用意

◇戦闘中に出現する敵



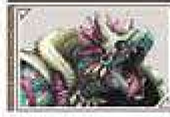
盾闘士
弱点 [illegible] 状態異常耐性 [illegible]
所持品 スパイクシールド(30%)

◇要注意攻撃

黒剣



◀単体物理攻撃+100%恐怖状態を付与してくる。状態異常の対策を怠らなければ問題ない。



BOSS3 リザードマンの長

弱点	状態異常耐性	所持品
[illegible]	[illegible]	リザード王の斧(100%)

最初のターンに熱砂の大リザードマン2体を呼び出し、自身の弱点の一部を無効化する特徴を持つ。気絶効果のある「叩きつける」と、物防ダウン状態にする「鎧砕き」のふたつを主軸に攻撃するほか、HPが減少すると「咆哮」で全体に気絶を付与するため、HPを高めに保って対処しよう。

◇準備と対策

- 熱砂の大リザードマンは倒されてもターンの経過で再度呼び出される。その際はHPとシールドポイントが減った状態なので呼び出されたら優先して倒し、早めにリザードマンの長への弱点の無効化を解除する

◇戦闘中に出現する敵



熱砂の大リザードマン
弱点 [illegible] 状態異常耐性 [illegible]
所持品 HP全体回復のブドウ(30%)



BOSS4 ヴェルナー

弱点	状態異常耐性	所持品
[illegible]	[illegible]	ヴェルナーの剣(100%)

ヴェルナーはほぼすべての攻撃に恐怖状態付与の効果があるうえ、自身のHPが減少するにしたがって恐怖状態のキャラクターに特殊な効果がある「恐怖の剣」、「フィアーショック」といった攻撃をしてくるようになる。右を参考にしっかり恐怖状態の対策をしておこう。ヴェルナーをブレイクさせるといくつかの弱点が無効化され、最大2回までシールドポイントの最大値が増加する。こうなったあとは残った弱点を突くように攻撃し、再度ブレイクさせた後は弱点にかかわらず威力の高い攻撃で攻めていこう。

◇準備と対策

- パーティーを恐怖状態から守るため、薬師の「健全化」を、踊子の「舞踏姫シルティージの囁き」で全体化させて使う
- 弱点が一時的に無効化されるため、できるだけ多くの攻撃手段を持った編成をする

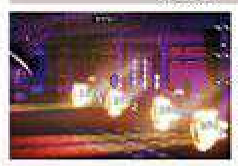
◇要注意攻撃

恐怖の剣



◀恐怖状態のキャラクターを即死させる攻撃。恐怖状態の対策を怠らなければ対処できる。

なぎ払い



◀全体にダメージを与える攻撃。威力が高いため、受けたらすぐに全体のHPを回復しよう。

「スピードを上げよう」



◀ヴェルナーの行動回数が3回に増加。攻撃が激しくなるため、HPに余裕をもって戦おう。

父親を殺した男たちへの復讐を果たすべく旅立つ艶やかな踊子

プリムロゼ編



幼い頃に父親を殺され天涯孤独の身となった女は、愛する家族を奪った男たちに復讐を誓う。その先がどんな結末になったとしても、己を信じ貫くために。

序盤は「誘惑」で町の人を仲間にして攻撃面を補強

プリムロゼは仲間をサポートする能力は優秀だが、攻撃面でやや心もとない。メインストーリー序盤ではFCの「誘惑」を使って仲間を増やし、「加勢」で呼び出して攻撃面を補っていこう。「学者」や「薬師」といったバトルジョブをセットすると攻撃や回復など役割の幅が広がるため、これらを早めに取得しておけば旅をラクに進められる。



▲仲間が少ないうちは積極的に町の人を「誘惑」し、パーティーに不足している役割を補ってもらおう。



▲仲間が増えたら豊富な能力アップ系のアビリティを活かし、パーティーメンバーをサポートするのも有効。

◇進行フローチャート

第1章

20	サンシェイド	P.059
1-1	マップ北の酒場に向かう	
20	サンシェイド -酒場-	P.059
1-2	舞台裏に入る	
1-3	マップ南東にある踊子の宿舎に向かう	
20	サンシェイド	P.059
1-4	町の南出口付近にいる紳士に「誘惑」を行ない、一時的にパーティーに加入させる	
1-5	紳士を連れて酒場に入る	
1-6	マップ南西のサンシェイド地下道入り口付近に向かう	



21	サンシェイド地下道	P.059
22	南サンシェイド砂道	P.060
1-7	ヘルゲニシュを倒す	BOSS❶

第2章

101	スティルスノウ	P.093
2-1	酒場に入る	
2-2	マップ東の家に入る	



2-3	アリアナに話しかけ、「はい」を選択する	
2-4	酒場にいるバーテンダーに「誘惑」を行ない、一時的にパーティーに加入させる	
2-5	バーテンダーを連れた状態でオランに話しかける	
2-6	オランに話しかけ、「はい」を選択する	
102	黒曜館への道	P.093
103	黒曜館への隠し道	P.094
104	黒曜館	P.094
2-7	左腕の男ルフスを倒す	BOSS❷

第3章

119	ノーブルコート -東地区-	P.101
3-1	マップ南の墓所へ向かう	



3-2	レブローに話しかけ、「はい」を選択する	
121	黒曜会の館	P.102
3-3	右腕の男アールバスを倒す	BOSS❸

第4章

18	エバーホルド	P.057
4-1	マップ北の大劇場へ向かう	
18	エバーホルド -大劇場-1	P.057
19	大劇場 -下層-	P.058
19	エバーホルド -大劇場-2	P.057
19	大劇場 -上層-	P.058
19	エバーホルド -大劇場-3	P.057
4-2	シメオン、首筋の男シメオンを倒す	BOSS❹

BOSS❶ ヘルゲニシュ

弱点	状態異常耐性	所持品
[illegible]	[illegible]	ふくらんだ財布(100%)

ヘルゲニシュの手下が同時に出現するが、これを全滅させるとターン経過後に再出現するため、あえて1体だけ残しておくのが有効。ヘルゲニシュの攻撃は闇属性攻撃+物攻ダウンの「闇の重圧」がやっかい。物攻ダウンはプリムロゼの「獅子の舞」による物攻アップで効果を打ち消そう。

◇準備と対策

- サンシェイドにいる老人など、ヘルゲニシュの弱点を突ける町の人を「誘惑」で連れて行くのが有効
- プリムロゼを主人公にして始めた場合は、受けるダメージが大きく回復手段に乏しいため「HP回復のブドウ」を5個程度用意

◇戦闘中に出現する敵

ヘルゲニシュの手下

弱点	[illegible]	状態異常耐性	[illegible]
所持品	ロングソード(30%)		

BOSS❷ 左腕の男ルフス

弱点	状態異常耐性	所持品
[illegible]	[illegible]	HP/SP回復のジャム(100%)

注意すべきは「連打」や、「ルフスは精神を統一した」のメッセージの次のターンに使用する「黄金の左」。これらは追加効果で気絶状態が付与されることがあり、行動を妨害されてしまう。HPには常に余裕を持っておき、「黄金の左」発動前にブレイクを狙って対処しよう。

◇準備と対策

- 黒曜会構成員が全滅するとルフスが再度呼び出すが、再出現するまでに長いターン数がかかるため、早めに倒すと戦いがラクになる
- 物理攻撃が主体なので、物理防御力の高い防具や「土竜の舞」で物防アップを付与して受けるダメージを抑える

◇戦闘中に出現する敵

黒曜会構成員

弱点	[illegible]	状態異常耐性	[illegible]
所持品	SP回復のプラム(大)(30%)		

BOSS❸ 右腕の男アールバス

弱点	状態異常耐性	所持品
[illegible]	[illegible]	SP全体回復のプラム(100%)

この戦闘でもっとも注意したいのは、右腕の男アールバスが使用する、暗闇状態のキャラクターが戦闘不能になる「見えぬ者に死を」。事前に全体攻撃の「目を斬る」を受けて全員が暗闇状態になってしまうと、そのまま「見えぬ者に死を」で全滅することもありえるので、暗闇は最優先で回復しよう。また、アールバスのHPが低下すると黒曜会幹部を2体呼び出すうえ、自身への弱点攻撃を無効化する。この敵も「目つぶし」を使うため、出現したらアールバスより優先して攻撃し、いち早く撃破したい。

◇準備と対策

- 「暗闇の治療ハーブ」など、暗闇状態を解除する手段を用意
- パーティー全体をランダムに複数回攻撃する「肉削ぎ」も大ダメージを受ける。物理防御の高い防具を用意

◇戦闘中に出現する敵

黒曜会幹部

弱点	[illegible]	状態異常耐性	[illegible]
所持品	黒曜会の服(30%)		

BOSS❹ シメオン

弱点	状態異常耐性	所持品
[illegible]	[illegible]	闇の精霊石(特大)(100%)

BOSS❹ 首筋の男シメオン

弱点	状態異常耐性	所持品
[illegible] ※1	[illegible]	執念のコート(100%)

戦闘は2連戦となっており、1戦目は攻撃で受けたダメージを回復しつつ、弱点を突いて攻撃すれば問題ない。

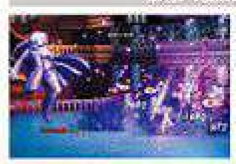
2戦目は、最初はほとんどの弱点を無効化するが、ブレイクさせるごとに無効化する弱点が減っていき、ブレイクから復帰するとシールドポイントの増加とともに弱点が変化する特徴を持つ。左下の弱点変化の仕組みを覚えて、いつでも弱点を突けるようにしておこう。HP50%以下になると「閉ざされる未来」を使われて行動順が見えなくなるため、余裕を持った行動を心掛けたい。

◇首筋の男シメオンがブレイクした際の変化

- 最初はほとんどの弱点を無効化するが、ブレイクさせるごとに1つ無効化が解除される
- ブレイク復帰後はシールドポイントが増加
- 弱点の変化は「①剣、斧、火、雷、闇」→「②短剣、斧、弓、氷、闇」→「③剣、短剣、杖、風、闇」の3パターンを繰り返す

◇要注意攻撃

静寂の旋律



◀沈黙状態の味方の数が多いほど威力が上昇する全体攻撃。早めに沈黙状態を回復しておこう。

◇1戦目の戦闘中に出現する敵

あやつり人形・父親

弱点	[illegible]	状態異常耐性	[illegible]
所持品	フィジカルベルト(30%)		

あやつり人形・踊子

弱点	[illegible]	状態異常耐性	[illegible]
所持品	メンタルベルト(30%)		

※1：弱点はブレイクすることに変化する。変化後の弱点は「首筋の男シメオンがブレイクした際の変化」を参照。



幼き日に見た男の背中を追い、人々を助けるべく旅立つ熱き薬師

アーフェン編

奇病により死の淵を彷徨っているところを救ってくれた薬師がいた。その恩人に憧れた青年は自分も人々の助けになるべく、恩人の言葉を胸に薬師の道を歩む。

「調合」や「健全化」でパーティーをサポート

アーフェンのメインストーリーはFC「聞き出す」を使い、情報を集めながら進めていくことになる。また、戦闘でも固有アクション「調合」（P.115）を活用することで、属性攻撃や全体回復を使えるので序盤から活躍しやすい。「調合」の組み合わせを覚え、使用ひん度が高い素材は多めに用意して旅を進めていこう。



▲「調合」に使う素材は道具屋で比較的安価に売られているため、まとまった数を持っておこう。



▲薬師で習得できる「健全化」はさまざまな強敵との戦いで重宝するアビリティだ。

◇進行フローチャート

第1章

39	クリアブルック	P.067
1-1	リリーに「聞き出す」を行ない、「ニナを咬んだ魔物」の情報を入手する	
40	リーオ洞窟への道	P.067
41	リーオ洞窟	P.067
1-2	マンダラヘビを倒す	BOSS❶
39	クリアブルック	P.067
1-3	橋の左側にあるアーフェンの家に戻り、「はい」を選択する	

第2章

137	ゴールドショア	P.108
2-1	道具屋の右隣にあるエリンの家に入る	
2-2	ゴールドショア -貴族街-に入る	
2-3	マップ南の浜辺に向かう	
137	ゴールドショア -貴族街-	P.108
2-4	マップ東の上り階段を進む	
137	ゴールドショア	P.108
2-5	酒場付近にいる若者に「聞き出す」を行ない、「ヴァネッサの行き先」の情報を入手する ※1	
137	ゴールドショア -貴族街-	P.108
2-6	マップ北東にいる貴族に「聞き出す」を行ない、「アオホタル苔の話」の情報を入手する ※1	
138	青碧の洞窟への道	P.109
139	青碧の洞窟	P.109
2-7	ヴァネッサを倒す	BOSS❷
137	ゴールドショア	P.108
2-8	道具屋の右隣にあるエリンの家に入る	

第3章

48	セントブリッジ	P.070
48	セントブリッジ -上流-	P.070
3-1	酒場に入る	
3-2	マップ中央の広場付近にいる町人に「聞き出す」を行ない、「仲のいいお婆ちゃん達」の情報を入手する ※2	
48	セントブリッジ	P.070
3-3	道具屋の左隣にある家の柔和な老婆に「聞き出す」を行ない、「南東の老婆の病状」の情報を入手する	
48	セントブリッジ -上流-	P.070
3-4	マップ中央の広場付近にいる頑固な老婆に「聞き出す」を行ない、「北西の老婆の病状」の情報を入手する	
48	セントブリッジ	P.070
3-5	マップ東の納屋に入る	
3-6	マップ中央の広場に向かう	
51	リヴィエラの森	P.071
3-7	ミゲルを倒す	BOSS❸
48	セントブリッジ	P.070
3-8	町の南東出口に向かう	

第4章

72	オアウェル	P.081
4-1	酒場に入る	
4-2	マップ南の吊り橋に向かう	
4-3	マップ北東の小屋にいる患者に「聞き出す」を行ない、「オーゲンのうわ言」の情報を入手する	
4-4	宿屋に向かう	
4-5	宿屋に向かう	
4-6	旅の薬師に「聞き出す」を行ない、「薬のレシピ」の情報を入手する	
73	ルーベの森への道	P.082
74	ルーベの森	P.082
4-7	テングワシを倒す	BOSS❹

※1：2-5・2-6はどちらを先に行なってもかまわない。　※2：3-2を行なわなくてもストーリーを進行できる。

BOSS❶ マンダラヘビ

弱点	状態異常耐性	所持品
[illegible]	[illegible]	毒の瓶詰（100%）

パーティー全体にダメージ+毒を付与する「毒の息」や、単体攻撃+気絶を付与する「しめつける」などで攻撃してくる。毒状態を放置しているとどんどんHPが減っていくため危険。複数人が毒状態になったときはアーフェンの「調合」で「薬の素材（拡散）」+「ドクリミキの葉」を組み合わせて対処しよう。なお、難易度が上がると（P.011）、「連続かみつき」を使用してくるほか、マダラヘビ2体が出現するようになる。

◇準備と対策

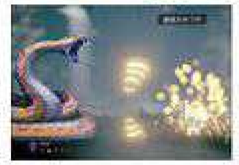
- 「毒の息」で毒状態になった場合は、「毒の治療ハーブ」や薬師のアビリティ「健全化」で解除
- 難易度が2段階以上（P.011）で登場するマダラヘビは再出現しないため、優先して倒す

◇戦闘中に出現する敵

マダラヘビ
弱点 [illegible]　状態異常耐性 [illegible]
所持品 毒の治療ハーブ（30%）

◇要注意攻撃

連続かみつき



◀ランダム対象の3～4回攻撃。ひとりに攻撃が集中すると危険なため、HPを高めに維持しよう。

BOSS❷ ヴァネッサ

弱点	状態異常耐性	所持品
[illegible]	[illegible]	復活のオリーブ（特大）（100%）

同時に出現する用心棒たちがいる状態でヴァネッサに「調合「増強薬」」を使われると、敵全体に物攻アップが付与され一気に受けるダメージが増えてしまうため、先に用心棒を倒そう。ヴァネッサは「調合「復活薬」」で用心棒たちを復活させてくるが使用は一度限りなため、続けて用心棒を倒せば残ったヴァネッサをラクに倒せる。

◇準備と対策

- ヴァネッサは「調合「猛毒薬」」や「調合「睡眠薬」」で頻繁に毒状態や睡眠状態を付与してくるため、「毒の治療ハーブ」や「睡眠の治療ハーブ」を多めに所持しておく
- ヴァネッサが使用する「調合「炸裂爆薬」」は全体攻撃なので、アーフェンの「調合」や神官の「全体回復」で回復できるようにする

◇戦闘中に出現する敵

用心棒
弱点 [illegible]　状態異常耐性 [illegible]
所持品 毒の治療ハーブ（30%）

BOSS❸ ミゲル

弱点	状態異常耐性	所持品
[illegible] ※1	[illegible]	ミゲルの槍（100%）

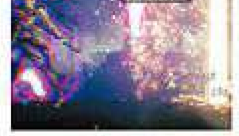
多様な物理攻撃を使用するうえ、ブレイクから復帰するごとに弱点を変える特徴をもつ。ミゲルはHPが減ると行動回数が増え、あっという間に全滅してしまう可能性もあるため、仲間のHPの回復を怠らずに高めに保ち、積極的に弱点を突いてブレイクを狙っていこう。

◇ブレイク復帰後の変化

- ブレイクから復帰するごとにミゲルの弱点が変化する
- 弱点の変化は「①槍、短剣、火、光」→「②斧、杖、氷、雷」→「③剣、斧、火、雷」→「④剣、弓、風、光」の4パターンを順番に繰り返す

◇要注意攻撃

槍投げ



◀次のターンに対象ランダムの5回攻撃を行なう。物攻ダウンを付与するか、防御で対処しよう。

※1：弱点はブレイクすることに変化する。変化後の弱点は「ブレイク復帰後の変化」を参照。

BOSS❹ テングワシ

弱点	状態異常耐性	所持品
[illegible]	[illegible]	HP／SP回復のジャム（100%）

すべての物理攻撃に毒、暗闇、睡眠、混乱状態と、物攻、物防、属防ダウンのマイナス効果を付与する特徴を持ち、対策せずにいくと苦戦する。オススメなのは、アーフェンに踊子の「舞踏姫シルティージの囁き」で技全体化の効果を付け、アーフェンは薬師の「健全化」をパーティー全体にかけて状態異常を無効化する戦い方だ。この行動さえ徹底すれば行動に制限がかかる状態異常を気にせず戦える。

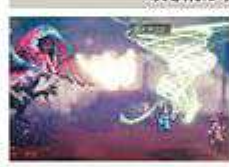
テングワシのHPが50%以下になると「七色の毒」の効果で毎ターン味方全体の最大HPが下がる。長期戦になると最大HPが大幅に減少するため、ブーストを惜しまず使い、撃破を急ごう。

◇準備と対策

- 戦闘開始時、氷属性の攻撃以外の弱点を無効化する状態だが、ブレイクさせるごとに弱点の無効化を解除できる
- テングワシのHPが50%以下になってからは短期戦を挑むことが重要なため、攻撃役がブーストを多用できるように「BP回復のザクロ」や商人の「BPバサー」を利用する

◇要注意攻撃

吹き飛ばす



◀対象を2ターンの間、戦闘から除外する。回復役が除外された場合はアイテムで回復しよう。

2連裂き



◀全体に物理攻撃を2回仕掛けつつマイナス効果を付与する。「健全化」で対処しよう。



自身の誇りを取り戻すべく、「竜石」の奪還に旅立つ孤高の盗賊

テリオン編

孤独に生きてきた盗賊はとある屋敷に眠る秘宝の噂を耳にし、次の標的に選ぶ。
いつもどおりに奪うだけのはずだったこの盗みをきっかけに、彼の運命は動き出す。



「盗む」を使って強力な装備品を入手していこう

テリオンのFC「盗む」は、メインストーリーを進めるうえで必要なアイテムを町の人から入手できるほか、強力な装備品を盗める場合もある。これらの装備品を盗んでパーティーの戦力を増強させながら進めていこう。なお、第3章と第4章ではイベントで戦闘が発生するが、推奨レベルを満たしていれば問題なく倒せるだろう。

◇ボス以外のイベントで戦う敵

章	名称	弱点	状態異常耐性	所持品
3-6	ダリウスの手下I	[illegible]	—	復活のオリーブ(4%)
3-6	ダリウスの手下II	[illegible]	—	HP回復のブドウ(4%)
4-2	盗賊団の手下I	[illegible]	—	BP回復のザクロ(4%)
4-2	盗賊団の手下II	[illegible]	—	SP回復のプラム(4%)

◇進行フローチャート

第1章

- 58 ボルダーフォール -下層- P.075
- 58 ボルダーフォール P.075
- 58 ボルダーフォール -屋敷前- P.075
  - 1-1 広場に近づく
- 58 ボルダーフォール P.075
  - 1-2 下層方面に向かう
- 58 ボルダーフォール -下層- P.075
  - 1-3 武具屋方面に向かう
  - 1-4 豪商に「盗む」を行ない、「信用状」を入手する
- 58 ボルダーフォール -屋敷前- P.075
- 59 レイヴァースの屋敷 P.076
  - 1-5 ヒースコートを倒す BOSS❶
- 58 ボルダーフォール -下層- P.075
- 58 ボルダーフォール P.075
  - 1-6 町の北出口に向かう

第2章

- 119 ノーブルコート P.101
  - 2-1 マップ北西にあるオルリックの屋敷に向かう
- 119 ノーブルコート -東地区- P.101
  - 2-2 酒場に入る
- 119 ノーブルコート P.101
  - 2-3 マップ南東にあるパーラムの家に向かう
  - 2-4 マップ中央の広場にいる商人に近づく
  - 2-5 広場にいる砂漠の商人に「盗む」を行ない、「オアシスの水」を入手する
  - 2-6 マップ南東の家にいるパーラムに話しかけ、「はい」を選択する
- 119 ノーブルコート -東地区- P.101
  - 2-7 マップ北の屋敷前にいる商人に「盗む」を行ない、「ワイバーンの皮鞭」を入手する
- 119 ノーブルコート P.101
  - 2-8 マップ南東の家にいるパーラムに話しかけ、「はい」を選択する
  - 2-9 道具屋前にいる商人に「盗む」を行ない、「水晶鉱石」を入手する
  - 2-10 マップ南東の家にいるパーラムに話しかけ、「はい」を選択する
  - 2-11 マップ北西にあるオルリックの屋敷に向かう
- 120 オルリックの屋敷 P.102
  - 2-12 オルリックを倒す BOSS❷

第3章

- 28 ウェルスプリング P.062
  - 3-1 酒場にいる酒場の客に「盗む」を行ない、「ブドウ酒」を入手する
  - 3-2 マップ南東にいる貧民に話しかけ、「はい」を選択する
  - 3-3 酒場に入る
- 31 南ウェルスプリング廃道 P.063
  - 3-4 マップ西の闇市会場入り口付近に向かう

行動分岐 ※1

パターンA
- 28 ウェルスプリング P.062
  - 3-5 酒場にいるバーテンダーに「盗む」を行ない、「闇市の出品リスト」を入手する
- 31 南ウェルスプリング廃道 P.063

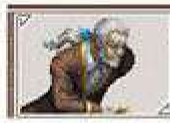
パターンB
- 31 南ウェルスプリング廃道 P.063
  - 3-6 闇市会場入り口付近にいるスタッフか貴族に「盗む」を行ない、「スタッフの仮面」、もしくは「貴族の仮面」を入手する
- 32 闇市場 P.063
  - 3-7 マップ北東の上り階段を進む

- 32 闇市場 P.063
  - 3-8 ダリウスの手下たちを倒す
  - 3-9 ガーレスを倒す BOSS❸

第4章

- 109 ノースリーチ P.095
  - 4-1 武具屋方面に向かう
  - 4-2 盗賊団の手下たちを倒す
  - 4-3 武具屋方面に向かう
- 109 ノースリーチ -廃教会前- P.096
- 109 ノースリーチ P.095
  - 4-4 宿屋方面に向かう
  - 4-5 酒場付近にいる盗賊幹部に「盗む」を行ない、「盗賊幹部の服」を入手する
- 109 ノースリーチ -廃教会前- P.096
- 110 廃教会地下 P.096
  - 4-6 ダリウスを倒す BOSS❹

※1：パターンA、パターンBのどちらを行なっても先へ進める。



BOSS❶ ヒースコート

弱点	状態異常耐性	所持品
[illegible]	[illegible]	BP回復のザクロ(大)(100%)

同時に出現するレイヴァース兵は、倒してから一定ターンが経過すると再出現するが、HPとシールドポイントが減った状態になる。そのため、再出現するたびに優先してレイヴァース兵を倒し、ヒースコートだけを残した状態を作れば戦いやすい。ヒースコートは「斬りつける」や「二連薙ぎ」を繰り出してくるが、いきなりピンチになるような威力ではないため、HPを多めに維持しながら手堅く攻撃すれば難なく倒せる。

◇準備と対策

- 盗賊の「ライフスティールダガー」か「マジックスティールダガー」を習得しておき、BPを温存しつつヒースコートのシールドポイントを1度に2回減らせるようにしておく
- 盗賊の「コウモリ」か「フクロウ」を習得していれば物攻ダウン、物防ダウン状態にでき優位に戦える

◇戦闘中に出現する敵



レイヴァース兵

弱点	[illegible]	状態異常耐性	[illegible]
所持品	復活のオリーブ(30%)		

◇要注意攻撃

一閃



◀「ヒースコートは集中力を研ぎ澄ます!」のメッセージ後に使う全体攻撃。ブレイクさせて阻止しよう。



BOSS❷ オルリック

弱点	状態異常耐性	所持品
[illegible]	[illegible]	SP全体回復のプラム(100%)

オルリック配下兵がいる間はオルリックへの弱点攻撃が無効化されてしまうため、まずはオルリック配下兵から倒そう。オルリックのHPが50%以下かつオルリック配下兵を全滅させていると、一度だけ魔導機兵(オルリック型)を呼び出すので、出現したらこちらを優先して倒すといい。

◇準備と対策

- オルリックは「暴れる」、「魔術爆弾」といった全体攻撃を多用するため、「大回復魔法」のような全体のHPを回復できる手段を用意
- オルリックが「強化魔法」で物攻アップ&属攻アップを付与した際は、「コウモリ」で物攻アップの効果を打ち消したり、神官の「守護のヴェール」で属防を高めて対処

◇戦闘中に出現する敵



オルリック配下兵

弱点	[illegible]	状態異常耐性	[illegible]
所持品	SP回復のプラム(大)(30%)		



魔導機兵(オルリック型)

弱点	[illegible]	状態異常耐性	[illegible]
所持品	—		



BOSS❸ ガーレス

弱点	状態異常耐性	所持品
[illegible]	[illegible]	ガーレスの兜(100%)

ガーレスをブレイクさせると、盗賊団幹部がすぐさま「気付け薬」でブレイクから復帰させてしまう。まずは盗賊団幹部を最優先で倒そう。また、ガーレスは単体のSPを一気に減らす「マジックスティールクロー」を使うため、SPが尽きそうになったら必ず「SP回復のプラム」などで回復することを忘れずに戦っていこう。

◇準備と対策

- SPを回復できる「SP回復のプラム」は多めに用意
- 「全部盗む」を受けるとアイテムと調合が一切使用できなくなってしまうが、ガーレスをブレイクさせることでもとに戻る
- ガーレスはブレイクから復帰するといずれかの弱点を無効化するので、弱点を突ける攻撃手段を複数用意しておく

◇戦闘中に出現する敵



盗賊団幹部

弱点	[illegible]	状態異常耐性	[illegible]
所持品	BP回復のザクロ(30%)		



BOSS❹ ダリウス

弱点	状態異常耐性	所持品
[illegible]	[illegible]	真っ赤なリンゴ(100%)

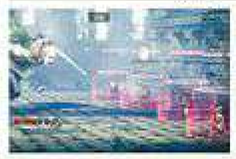
「HPを奪う」や「SPを奪う」といったHPやSPなどを奪う攻撃手段をもつ強敵。戦闘開始時に「道具を奪う」を使用してくるので、最初のターンはブレイクさせることを優先し、ブレイク状態中に態勢を立て直そう。HPが減ってくると1ターンの行動回数が3回に増えるほか、「仲間を奪う」を使うようになる。これはダリウスをブレイクさせるまでテリオン以外の仲間を戦闘から離脱させてしまうという、非常に危険な行動だ。「全て……全て奪ってやる!」のメッセージが表示されたあとのダリウスの行動で使ってくるため、使われる前か直後にブレイクさせられるよう、シールドポイントを調整しておくと対処しやすい。

◇準備と対策

- 物理攻撃が強力な敵だが「火竜」などの属性攻撃も使ってくるため、物理防御と属性防御のどちらも上がる防具を装備
- 「コウモリ」で敵に物攻ダウンを付与したり、「土竜の奮」で味方に物防アップを付与して、物理攻撃へ対抗する

◇要注意攻撃

夜鷹



◀味方全体に物攻ダウンと物防ダウンを付与する。プラス効果の状態変化で効果を打ち消そう。

仲間を奪う



◀HP25%以下でテリオンが生存していると使用。テリオン以外の仲間が戦闘から離脱してしまう。



行方不明となった師匠を探すべく旅立つ美しくも勇猛な狩人

ハンイット編

狩りの師匠であり、自分の面倒を見てくれた父親とも言うべき男が旅立ってから1年。彼の身に異変があったことを知り、彼女は相棒と共に森の外へと足を進める。

捕まえた魔物をけしかけ、多彩な攻撃を繰り出せる

ハンイットは戦闘中に固有アクション「捕獲」で捕らえた魔物を利用して、自身の扱う武器やアビリティ以外の行動ができる。メインストーリーで必須となるFC「けしかける」での戦闘でも捕らえた魔物を利用して戦うことになるので、こまめに魔物を「捕獲」し、できる行動のバリエーションを増やしておきたい。



▲第3章の 3-4 で入手できる「ヘンルーダ薬」は、第4章の赤目戦で使うことになる。

◇ボス以外のイベントで戦う敵



幻影樹

章	弱点	状態異常耐性
2-6	剣短斧火光	睡混

所持品
HP/SP回復のジャム(100%)

◇進行フローチャート

第1章

- **75 シ・ワルキ** P.083
  - 1-1 マップ西にいる村長に話しかける
  - 1-2 マップ中央にいる若き狩人2人に「けしかける」を行ない、勝利する
- **76 ささやきの森への道** P.083
- **77 ささやきの森** P.084
  - 1-3 ギサルマを倒す BOSS❶
- **75 シ・ワルキ** P.083
  - 1-4 村の北出口に向かう

第2章

- **9 ストーンガード** P.053
  - 2-1 酒場に入る
  - 2-2 マップ東に進み、上り階段の前に向かう
  - 2-3 ネイサンの護衛に「けしかける」を行ない、勝利する
- **9 ストーンガード -下街-** P.053
- **9 ストーンガード -上街-** P.053
- **11 幻影の森への道** P.054
  - 2-4 マップ東方面に進み、崩れた道に向かう
  - 2-5 分かれ道まで引き返す
  - 2-6 木のような何かに「けしかける」を行ない、勝利する
- **12 幻影の森** P.055
  - 2-7 森の主を倒す BOSS❷
- **9 ストーンガード -上街-** P.053
- **9 ストーンガード -下街-** P.053
  - 2-8 武具屋の隣にあるナタリアの家に入る
- **9 ストーンガード** P.053
  - 2-9 町の西出口付近に向かう

第3章

- **101 スティルスノウ** P.093
  - 3-1 マップ北にある赤い屋根の家に向かう
  - 3-2 用心棒アレークに「けしかける」を行ない、勝利する
- **105 白き森への道** P.094
- **106 白き森** P.094
  - 3-3 ドラゴンを倒す BOSS❸
- **101 スティルスノウ** P.093
  - 3-4 マップ北にあるスサンナの家に入る
  - 3-5 町の西出口に向かう

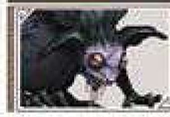
第4章

- **36 マルサリム** P.065
  - 4-1 マップ東の上り階段を進み、聖火騎士団の詰所に向かう



  - 4-2 マップ中央の広場に向かう
- **36 マルサリム -王宮-** P.065
  - 4-3 マップ東の部屋にいるエリザに話しかけ、「はい」を選択する
- **38 グレイサンド遺跡** P.066
  - 4-4 赤目を倒す BOSS❹





BOSS❶ ギサルマ

弱点	状態異常耐性	所持品
剣弓氷雷光	睡混	HP全体回復のブドウ(100%)

序盤では通常攻撃や「ひっかく」、「大暴れ」といった攻撃を仕掛けてくるが、さほど脅威ではない。しかし、HPが50%を切ると「反撃の機会をうかがっている」のメッセージが表示され、こちらの攻撃に対して「怒りの逆襲」で反撃してくる。ブレイクさせられれば反撃を受けずに済むが、それ以外のときに攻撃を仕掛けるのは控えよう。

◇準備と対策

- 難易度が上がると(P.011)「怒りの逆襲」による反撃回数が増えるため、ブーストなどで複数回攻撃する際には注意
- 反撃状態は「怒りの逆襲」を一定回数使用するかブレイク状態にする、もしくは一定ターン経過で解除される

◇要注意攻撃

のしかかり



◀強力な全体物理攻撃。「ギサルマは跳躍の姿勢をとった!」と表示されたらブレイクで阻止しよう。



BOSS❷ 森の主

弱点	状態異常耐性	所持品
剣斧火光 ※1	睡混	復活のオリーブ(特大)(100%)

森の主は戦闘開始時にゆれうごく樹木2体を呼び出し、その2体を倒すか森の主が「仲間喰い」で吸収すると、猛毒きのこ→かけまわる菌類の順で新たに仲間を呼び出す。「仲間喰い」で森の主のHPが回復して魔攻アップが付与されるが、戦力に余裕があるなら森の主に集中攻撃をかけてしまおう。なお、森の主のHPが50%以下になるとブレイクから復帰した際に「命喰い」を使用するようになり、弱点が変化する。

◇森の主の「命喰い」の特徴

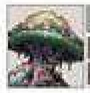
- 単体対象のHPを1にするうえ、森の主のシールドポイントが増加し弱点が変化する
- 弱点の変化は1回目が「槍、短剣、斧、火、闇」、2回目以降は「弓、杖、火、風」か「剣、斧、火、光」のどちらかになる

◇戦闘中に出現する敵



ゆれうごく樹木

弱点	斧火雷	状態異常耐性	睡混
所持品	—		



猛毒きのこ

弱点	剣火風	状態異常耐性	睡混
所持品	—		



かけまわる菌類

弱点	槍氷雷	状態異常耐性	睡混
所持品	—		

※1:弱点は「命喰い」をすることに変化する。変化後の弱点は「森の主の「命喰い」の特徴」を参照。



BOSS❸ ドラゴン

弱点	状態異常耐性	所持品
剣斧弓氷光	睡混	HP/SP回復のジャム(100%)

最初は斧と光属性攻撃以外の弱点を無効化されてしまうが、ブレイクさせるごとに無効化が解除されていく。また、対象を一時的に戦闘から離脱させる「吹き飛ばす」と「吹き荒れる」がやっかい。これらの行動を阻止するためにも、できるだけ弱点を突いて攻撃し、ブレイクで行動を阻止しながら戦うことが重要だ。

◇準備と対策

- 単体物理攻撃の「竜の爪」と火属性の全体攻撃「竜の火炎」を主軸に使ってくるため、物理防御力と属性防御力、どちらも上がる防具を準備
- 「吹き飛ばす」、「吹き荒れる」で回復要員がいなくなってしまったときのために、「HP全体回復のブドウ」をはじめとした回復アイテムを準備

◇要注意攻撃

吹き荒れる



◀実行前に「ドラゴンは大きな翼を力強く広げた!」と表示されるので、ブレイクさせて阻止しよう。



BOSS❹ 赤目

弱点	状態異常耐性	所持品
短弓杖火光 ※1	睡混	復活のオリーブ(特大)(100%)

高い攻撃力を誇り、大ダメージを与えつつ暗闇状態や気絶状態を付与してくる強敵。「コウモリ」、「土竜の舞」などで物理攻撃で受けるダメージを抑えつつ「健全化」で状態異常の無効化を図らなければ苦戦は免れない。こまめにブレイクさせつつ戦いたいところだが、毎ターン弱点が変わる特徴を持つため、できるだけ多くの攻撃手段を使えるようにパーティーを構成しよう。

また、赤目のHPが50%を切ると「赤目は暴走し始めた!」のメッセージのあと、行動回数が3回になり、攻撃の苛烈さがさらに増すため、「雷剣将ブランドの剛撃」といった高威力のアビリティで短期決戦を仕掛けてしまうのが得策だ。

◇赤目の特徴

- 「魔眼」で石化状態にしてくる。これは第3章で手に入る「ヘンルーダ薬」で解除できる
- 毎ターン弱点が変化し、「①槍、斧、雷、風、光」→「②槍、斧、雷、風、光」→「③短剣、弓、杖、火、光」の3パターンを順番に繰り返す

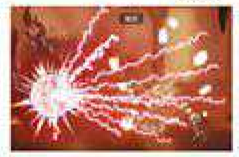
◇要注意攻撃

大咆哮



◀全体に大ダメージ+気絶状態を付与する。「健全化」で仲間が気絶状態になるのを防ごう。

魔眼



◀単体を石化状態にする。石化状態で戦闘不能になると復活できないため「ヘンルーダ薬」で回復しよう。

※1:弱点は毎ターン変化する。変化後の弱点は「赤目の特徴」を参照。



親友のため「式年奉火の儀式」の任を継ぎ旅立つ心優しき神官

オフィーリア編

姉妹のように仲睦まじく暮らしていた彼女たちに悲劇が訪れた。使命を前に悲しみに暮れる親友を助けるため、優しき神官は自らがその任を継ぐことを決意する。

仲間を癒やす回復役としてパーティーを支えよう

オフィーリアを主人公にした際、攻撃手段が乏しい。そのため、ひとりでボスと戦うときはFC「導く」で戦闘に参加させられる町の人を利用して、攻撃手段の少なさをフォローしよう。パーティーメンバーが増えてきたあとは、「回復魔法」や「大回復魔法」による味方全体のHP回復で、サポートする役割に徹するのがオススメだ。

◇ボス以外のイベントで戦う敵

マティアスの従者I

章	弱点	状態異常耐性
4-4	[illegible]	—

所持品
魔物の香水(4%)

マティアスの従者II

章	弱点	状態異常耐性
4-4	[illegible]	—

所持品
魔物の香水(4%)

◇進行フローチャート

第1章

- 92 フレイムグレース -大聖堂- P.090
  - 1-1 マップ中央に向かう
  - 1-2 少年に「導く」を行ない、一時的にパーティーに加入させる
- 92 フレイムグレース -大聖堂前- P.090
  - 1-3 少年を連れた状態でマップ中央に向かう
- 92 フレイムグレース -大聖堂- P.090
- 92 フレイムグレース -大聖堂前- P.090
- 92 フレイムグレース P.090
  - 1-4 マップ北西の丘付近に向かう
- 94 原初の洞窟への道 P.091
- 94 原初の洞窟 P.091
  - 1-5 聖火の守護者を倒す BOSS❶

第2章

- 48 セントブリッジ -大聖堂- P.070
- 48 セントブリッジ -上流- P.070
  - 2-1 マップ中央の広場に向かう
  - 2-2 マップ北西の家にいるダリルに話しかける
  - 2-3 ダリルに「導く」を行ない、一時的にパーティーに加入させる
  - 2-4 マップ中央の広場に向かう
- 49 暗がりの森への道 P.071
- 50 暗がりの森 P.071
  - 2-5 フローズヴィトニルを倒す BOSS❷
- 48 セントブリッジ -上流- P.070
- 48 セントブリッジ -大聖堂- P.070

第3章

- 137 ゴールドショア P.108
- 137 ゴールドショア -貴族街- P.108
- 137 ゴールドショア -大聖堂- P.108
- 137 ゴールドショア -貴族街- P.108
  - 3-1 マップ南東にいる少年に話しかける
  - 3-2 ダニエルに「導く」を行ない、一時的にパーティーに加入させる
- 137 ゴールドショア -大聖堂- P.108
  - 3-3 ドノヴァン司教に話しかける
- 137 ゴールドショア P.108
  - 3-4 酒場付近にいる商人マティアスに話しかける ※1
- 140 海辺の洞窟への道 P.109
- 141 海辺の洞窟 P.109
  - 3-5 謎の男I、IIを倒す BOSS❸
- 137 ゴールドショア P.108
- 137 ゴールドショア -貴族街- P.108
  - 3-6 大聖堂前に向かう

第4章

- 125 ウィスパーミル P.104
  - 4-1 マップ東方面に進む
  - 4-2 牢屋の扉前に進み、「しばらく待つ」を選択する
  - 4-3 マップ西方面に進む
- 126 漆黒の洞窟 P.104
  - 4-4 マティアスの従者たちを倒す
  - 4-5 マティアスを倒す BOSS❹
- 92 フレイムグレース -大聖堂- P.090
  - 4-6 リアナに「導く」を行ない、一時的にパーティーに加入させる
- 92 フレイムグレース P.090
  - 4-7 マップ北西の丘上に向かう

※1：3-4 を行なわなくてもストーリーを進行できる。

BOSS❶ 聖火の守護者

弱点	状態異常耐性	所持品
[illegible]	[illegible]	SP全体回復のプラム(100%)

通常攻撃に加えて「薙ぎ払い」や「送り火」、「聖炎」といった攻撃を使うが、オフィーリアの「回復魔法」で回復しながら戦えば問題ない。注意すべきは、「試練開始」で出現するブラックウィスプだ。出現から一定ターン経過後に「自爆」で大ダメージを与えてくるので、最優先で倒そう。

◇準備と対策

- 「導く」で原初の洞窟入り口にいる「聖火騎士」を連れて行き、「加勢」させる
- 難易度が上がると(P.011)聖火の守護者の「試練開始」で出現するブラックウィスプの数が増えるため、学者のバトルジョブを取得し、「火炎魔法」でまとめて弱点を突けるようにしておく

◇戦闘中に出現する敵

ブラックウィスプ

弱点	[illegible]	状態異常耐性	[illegible]
所持品	闇の精霊石(30%)		

BOSS❷ フローズヴィトニル

弱点	状態異常耐性	所持品
[illegible]	[illegible]	HP全体回復のブドウ(100%)

「獣の牙」でこちらに物攻ダウンを与えたり、「爪研ぎ」で自身に物攻アップを付与してくる。HPが減ると行動回数が3回に増加し、味方全体に物防ダウンと恐怖状態を付与する「夜哮き」を使うので、HPの残量には気を配ろう。ブレイクから復帰するごとにシールドポイントの最大値が上昇する特徴もあるため、なるべくBPが溜まって大ダメージを狙えるときにブレイクさせよう。

◇準備と対策

- 剣士のアビリティ「千本槍」があればブレイクを狙いやすくなる
- 敵が「爪研ぎ」で物攻アップを付与したときは「コウモリ」、こちらが物攻ダウン、物防ダウンになったときは「獅子の舞」や「土竜の舞」といったアビリティで効果を打ち消す
- 「夜哮き」の追加効果で恐怖状態になってしまったときのために、アイテム「恐怖の治療ハーブ」を用意

◇要注意攻撃

夜哮き



◀全体を物防ダウンと恐怖状態にする。敵に物攻アップが付与されているときは効果を打ち消そう。

BOSS❸ 謎の男I / 謎の男II

謎の男I

弱点	状態異常耐性	所持品
[illegible]	[illegible]	ブラックスタッフ(100%)

謎の男II

弱点	状態異常耐性	所持品
[illegible]	[illegible]	精神のブレスレット(100%)

謎の男Iは攻撃、謎の男IIはサポートといったようにそれぞれ役割を持って行動してくる。どちらか片方を倒すと、残ったもうひとりの行動回数が増え、使用する攻撃も強力になるため、各個撃破すると危険をともなう。2体の敵はどちらもHPが高くなく通常時の攻撃も脅威ではないため、「しらべる」でHPを確認しながら倒せるギリギリまで減らし、一気に両方の敵を倒せるようにするのがオススメだ。

◇準備と対策

- どちらも属性攻撃をメインに仕掛けてくるため、属性防御力の高い防具を装備したうえで、神官のアビリティ「守護のヴェール」を使って受けるダメージを抑える

BOSS❹ マティアス

弱点	状態異常耐性	所持品
[illegible]	[illegible]	マティアスの杖(100%)

マティアスは戦闘中に3回まで仲間を呼び出し、「黒き祝福」で全体の属性攻撃力と行動速度を上昇させてくるほか、こちらの全体属性攻撃アビリティを封じる「黒炎の呪い」を使ってくる。マティアスをブレイクさせれば「黒炎の呪い」は解除されるが、呼び出された敵が残っているとボスへの弱点攻撃がすべて無効化されてしまうため、まずはマティアス以外の撃破を優先しよう。

マティアスのHPを25%以下まで減らすと「漆黒の雷」を使いはじめる。ダメージが大きいうえ全体を気絶状態にしてくるため、受けると全滅の可能性が非常に高い。「黒炎の力が杖に集まる……!」のメッセージが表示されたら、ブレイクさせて発動を阻止することを優先しよう。

◇準備と対策

- 「舞踏姫シルティージの囁き」と「守護のヴェール」を組み合わせて使い、属防アップの状態をキープしつつ戦えばマティアスの強力な属性攻撃を耐えやすい
- マティアスはおもに属性攻撃を使うが、呼び出してくる敵は物理攻撃を得意とするため、物理防御力と属性防御力がどちらも上がる防具を装備しておく

◇戦闘中に出現する敵

黒炎教信者(幹部)

弱点	[illegible]	状態異常耐性	[illegible]
所持品	—		

ブラックエレメント

弱点	[illegible]	状態異常耐性	[illegible]
所持品	—		

古代遺物(獣)・特殊

弱点	[illegible]	状態異常耐性	[illegible]
所持品	—		



消えた禁書「辺獄の書」の謎を解明するために旅立つ聡明な学者

サイラス編

新たな知識を得るべく訪れた書庫で、本の紛失事件に遭遇したひとりの学者。事件の謎を追うなかで知ったとある禁書の存在に、男は探究心を抑えられずにいた。

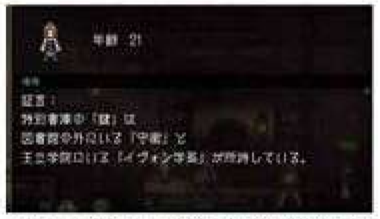


敵の弱点を見破り、効率よくブレイクさせよう

サイラスのメインストーリーはFCの「探る」を駆使して町の人から情報を得つつ進めることになる。「探る」は町に隠されたアイテムの場所やショップの値引き情報などを得ることも可能なので、新たな町に到着したら積極的に利用していこう。また、属性攻撃の手段が豊富で幅広く弱点を突くことができ、戦闘でも大いに頼りになる。



▲サイラスの固有アクション「予習」は敵全体の弱点がひとつわかるため、戦闘を有利に進めやすい。



▲ストーリー進行中、「探る」で町の人から集めた情報をもとに謎を解明していくのもサイラス編の特徴だ。

◇進行フローチャート

第1章

- **111 アトラスダム -王城-** P.097
  - 1-1 マップ中央の階段を下り、出口方面に向かう
- **111 アトラスダム -王城前-** P.097
- **111 アトラスダム -王立図書館-** P.098
- **111 アトラスダム -王城前-** P.097
  - 1-2 王立図書館に入る
  - 1-3 王立図書館前にいる守衛に「探る」を行ない、「守衛の近況」の情報を入手する ※1
- **111 アトラスダム -王立図書館-** P.098
  - 1-4 王立図書館内にいる司書メルセデスに「探る」を行ない、「司書の証言」の情報を入手する ※1
  - 1-5 王立図書館内にいる学者ラッセルに「探る」を行ない、「ラッセルの近況」の情報を入手する ※1
- **111 アトラスダム -王立学院-** P.098
  - 1-6 二階の学長室にいるイヴォン学長に「探る」を行ない、「学長の近況」の情報を入手する ※1
- **111 アトラスダム -王城前-** P.097
  - 1-7 「学長と守衛」→「守衛」→「ラッセル」を選択する
- **112 地下研究室** P.098
  - 1-8 ラッセルを倒す BOSS❶
- **111 アトラスダム -王城前-** P.097
- **111 アトラスダム -王立学院-** P.098
  - 1-9 二階の学長室に向かう
- **111 アトラスダム -王城前-** P.097
- **111 アトラスダム** P.097
  - 1-10 町の南東出口に向かう

第2章

- **66 クオリークレスト** P.079
  - 2-1 マップ北にあるオデットの家に向かう
  - 2-2 学者オデットに「探る」を行ない、「事件の発生場所」の情報を入手する ※2
  - 2-3 マップ中央にいる町人に「探る」を行ない、「下水道の情報」を入手する ※2
  - 2-4 宿屋の前にいる町人に「探る」を行ない、「目撃証言」の情報を入手する ※2
  - 2-5 「宿屋の近く」→「どちらも」→「下水道」を選択する
- **67 下水道** P.079
  - 2-6 ギデオンを倒す BOSS❷
- **66 クオリークレスト** P.079
  - 2-7 町の南西出口に向かう

第3章

- **9 ストーンガード** P.053
  - 3-1 製本工房にいる製本工房の従業員に「探る」を行ない、「本の売り先」の情報を入手する
  - 3-2 下街方面にあるドミニクの家に向かう
  - 3-3 下街方面にいる近隣の老婆に「探る」を行ない、「人嫌いのドミニク」の情報を入手する ※3
  - 3-4 マップ中央の上り階段付近の家にいる近隣の老人に「探る」を行ない、「ドミニクの後悔」の情報を入手する ※3
- **9 ストーンガード -下街-** P.053
  - 3-5 上街方面の階段にいる薬師に「探る」を行ない、「ドミニクの悩み」の情報を入手する ※3
- **9 ストーンガード** P.053
  - 3-6 ドミニクの家に向かう
  - 3-7 「ドミニクの娘」→「翻訳の仕事を受けた」を選択する
- **9 ストーンガード -上街-** P.053
  - 3-8 マップ中央西にあるイヴォンの生家に向かう
- **10 イヴォンの生家** P.054
  - 3-9 マップ四隅に進み、「しばらく待つ」を選択する
- **10 イヴォンの生家の地下** P.054
  - 3-10 イヴォンを倒す BOSS❸
- **9 ストーンガード** P.053
  - 3-11 町の南西出口に向かう

第4章

- **90 ダスクバロウ** P.089
  - 4-1 宿屋の左奥にある壁に向かう
  - 4-2 「いいえ」→「いいえ」→「回す」を選択する
- **91 古の遺跡** P.089
  - 4-3 ルシアを倒す BOSS❹
  - 4-4 書庫まで戻り、右上の本棚を調べて「古代ホルンブルグ語辞典」を入手する
  - 4-5 右側の本棚に「探る」を行ない、「十二天の書の7巻」の情報を入手する ※4
  - 4-6 左側の本棚に「探る」を行ない、「禁断の黄金」の情報を入手する ※4
  - 4-7 最深部に落ちている書物に「探る」を行ない、「辺獄の書」の情報を入手する ※4
  - 4-8 壁画が描かれた通路まで戻って壁画に「探る」を行ない、「壁画の内容」の情報を入手する
  - 4-9 「世界の果てに力を封印した」→「生と死」→「この力を使うなという警告」を選択する

※1：1-3 ～ 1-6 はどれを先に行なってもかまわない。 ※2：2-2 ～ 2-4 はどれを先に行なってもかまわない。 ※3：3-3 ～ 3-5 はどれを先に行なってもかまわない。
※4：4-5 ～ 4-7 はどれを先に行なってもかまわない。



BOSS❶ ラッセル

弱点	状態異常耐性	所持品
		HP/SP回復のジャム(100%)

「火の粉」や「火炎魔法」といった火属性攻撃を多用してくるほか、HPが減ると強力な「火竜の溜息」を仕掛けてくる。「火竜の溜息」は「ラッセルは呪文を唱え始めた」のメッセージが表示された次の行動で使ってくるので、シールドポイントが少ないようであればブレイクさせて阻止しよう。戦闘開始と同時に出現しているブルーウィスプはそれほど脅威ではないため無視してしまってもかまわないが、一度倒してしまえば再出現しないため、万全を期するなら先に倒してしまうのが得策だ。

◇準備と対策

- ラッセルは氷弱点のため、「大氷結魔法」を覚えておけばブレイクを狙いやすくなる
- 難易度が上昇すると、沈黙状態にしてくる「口止め」を使用するため、「沈黙の治療ハーブ」を用意する

◇戦闘中に出現する敵



ブルーウィスプ
弱点 ／ 状態異常耐性
所持品 氷の精霊石(30%)



BOSS❷ ギデオン

弱点	状態異常耐性	所持品
		ギデオンの短剣(100%)

ギデオンは最初に「骸骨操り」でマリオネットボーンズ特殊を2体呼び出し、自身への弱点攻撃をすべて無効化してしまう。マリオネットボーンズ特殊たちを倒してしまえば弱点を突けるようになるため、「大火炎魔法」などでまとめてダメージを与えて早めに倒してしまおう。また、ギデオンが使う「不気味な笑み」はパーティー全体に物防ダウンと属防ダウンを付与する効果があるため、「土竜の舞」や「守護のヴェール」でマイナス効果を打ち消すか、回復を多めにしてHPに余裕を持たせておきたい。

◇準備と対策

- ギデオンの「闇出づる手」は全体に暗闇状態を付与するため、「暗闇の治療ハーブ」などの回復手段を用意
- マリオネットボーンズ特殊はターンが経過すると再出現するが、ギデオンの弱点が無効になるため優先して倒す

◇戦闘中に出現する敵



マリオネットボーンズ特殊
弱点 ／ 状態異常耐性
所持品 BP回復のザクロ(30%)



BOSS❸ イヴォン

弱点	状態異常耐性	所持品
		BP回復のザクロ(特大)(100%)

イヴォンはブレイクさせるごとに弱点が増えていく特徴をもつほか、HPが50%以下になると「肉体の暴走」を使用する。「肉体の暴走」中は攻撃がすべてクリティカルになり、単体のSPを0にする「精神崩壊」やBPを0にする「心臓潰し」といったやっかいな攻撃を繰り出すようになるので、最初は特別研究員を倒すことに専念する。そのあとでイヴォンをブレイクさせて弱点を増やしつつ戦おう。イヴォンのHPが50%以下になったらブーストを惜しまず使ってブレイクを狙い、行動を封じることを優先したい。

◇準備と対策

- 「精神崩壊」でSPを0にされてしまったときのために、「SP回復のプラム」などを多めに用意
- 1回目のブレイク復帰後に火属性、2回目のブレイク復帰後に氷属性が弱点に追加される

◇戦闘中に出現する敵



特別研究員
弱点 ／ 状態異常耐性
所持品 HP全体回復のブドウ(30%)



BOSS❹ ルシア

弱点	状態異常耐性	所持品
本文参照		BP回復のザクロ(特大)(100%)

ルシアはブレイクさせるごとに弱点や行動が3段階に変化していく。最初は、杖以外の武器すべてが弱点になっており、物理攻撃を多用する。シールドポイントが30もあるため、攻撃回数が多い物理攻撃「千本槍」や「さみだれ矢」などを利用し、素早くブレイクさせてしまおう。

第2段階では属性攻撃を主体に使ってくる。闇以外のすべての属性攻撃が弱点になりシールドポイントが15となるため、HPをこまめに回復しつつ弱点を突いていこう。

第3段階では、剣、斧、雷、光が弱点になる。3~5回攻撃する「暴れ狂う」が脅威なほか、ルシアのHPを25%まで減らすと、一度だけ「ルシアは何かを叫んでいる!」のメッセージ後に、味方全体のHPを1にしてダメージを吸収する「全能の呪い」を使うので、回復の準備をしておこう。

◇準備と対策

- ルシアは物理攻撃と属性攻撃どちらも威力が高い攻撃が多いため、「舞踏姫シルティージの囁き」で対象を全体化した「土竜の舞」や「守護のヴェール」で受けるダメージを抑える
- 気絶を付与してくる「叩きつける」で回復役が動けなくなってしまったときのために、「HP全体回復のブドウ」を多めに用意
- 第3段階になってからの攻撃が苛烈なため、短期決戦に臨めるように「獅子の舞」や「フクロウ」、「聖火神エルフリックの導き」などで攻撃面を強化し、敵のブレイク中に合わせて一気に攻撃を仕掛ける

◇要注意攻撃

暴れ狂う



◀3~5回ランダムに物理攻撃を仕掛けてくる。ダメージが大きいため、すぐに回復しよう。



世界中に満ち溢れる"宝物"を見るべく旅立つ天真爛漫な商人

トレサ編

商人の娘として生まれた少女は、両親が営む店の手伝いをしながら外の世界に想いを馳せる日々をすごしていた。そんなある日、少女はとある出来事に巻き込まれる。

リーフの稼ぎやすさを利用して装備の充実を図る

トレサは固有アクション「歩いてリーフ」をもっており、ほかのキャラクターと比べてリーフがたまりやすいのが大きな特徴だ。性能の高い装備品を購入して、パーティーの強化に貢献していこう。戦闘では敵のシールドポイントを削りつつ、ベースジョブである「商人」が習得する「BPパサー」で攻撃役のサポートに回るといいだろう。



▲トレサをパーティーに入れてフィールドやダンジョンを歩いていれば、自然とリーフが貯まっていく。



▲商人が習得するアビリティ「集金」は戦闘中の敵からリーフをもらえるので、序盤はどんどん使おう。

◇進行フローチャート

第1章

- **127 リプルタイド** P.105
  - 1-1 港方面に向かう
  - 1-2 酒商人に「買取る」を行ない、「ブドウ酒」を入手する
  - 1-3 酒場方面に向かう
  - 1-4 港方面に向かう
  - 1-5 右側の商人に「買取る」を行ない、「眠り草」を入手する
- **128 マイヤ洞窟への道** P.105
- **129 マイヤ洞窟** P.105
  - 1-6 ミック&マックを倒す BOSS❶
- **127 リプルタイド** P.105
  - 1-7 トレサの家に入る
  - 1-8 町の東出口付近に向かう

第2章

- **66 クオリークレスト** P.079
  - 2-1 マップ北に進む
  - 2-2 出稼ぎの男に「買取る」を行ない、「クズ石」を入手する
- **66 クオリークレスト -鉱山-** P.079
  - 2-3 3人の労働者に「買取る」を行ない、「クズ石」を入手する



- **66 クオリークレスト** P.079
  - 2-4 町中央の広場に向かう
  - 2-5 町の入り口付近に向かう
- **68 モーロックの屋敷への道** P.080
- **69 モーロックの屋敷** P.080
  - 2-6 オマールを倒す BOSS❷

第3章

- **83 ヴィクターホロウ** P.086
  - 3-1 酒場付近に向かう
- **83 ヴィクターホロウ -闘技場前-** P.086
  - 3-2 商人に「買取る」を行ない、「エドバルドの盾」を入手する



- **83 ヴィクターホロウ** P.086
  - 3-3 古物商に「エドバルドの盾」を渡し、「古地図」を入手する
  - 3-4 酒場に入る
- **84 忘れ去られた洞窟への道** P.087
- **85 忘れ去られた洞窟** P.087
  - 3-5 ヴェノムタイガーを倒す BOSS❸
- **83 ヴィクターホロウ** P.086
  - 3-6 酒場に入る

第4章

- **144 グランポート** P.111
  - 4-1 露店街に向かう
- **144 グランポート -露店街-** P.111
  - 4-2 露店街左側の通路に進む
  - 4-3 大競売場の入り口付近に向かう
- **144 グランポート -大競売場-** P.111
  - 4-4 壇上への階段に近づく
- **145 グランポート地下水道** P.112
  - 4-5 エスメラルダを倒す BOSS❹
- **144 グランポート -大競売場-** P.111
  - 4-6 壇上右の入り口から奥の部屋に入る



BOSS❶ ミック / マック

	弱点	状態異常耐性	所持品
ミック			氷の精霊石(大)(100%)
マック			SP回復のプラム(大)(100%)

ふたり同時に出現し、「斬りつける」や「暴れる」といった物理攻撃を仕掛けてくる。ふたりそろっている間は危険な行動をしてくるわけではないが、片方が倒されると「よくも相棒を!」のメッセージ後、残っているほうに物攻アップと物防アップが付与され、全体ダメージの「海賊の底力」を使うようになる点に注意しよう。また、ミックとマック、どちらかのHPが50%以下になった際は「相棒は俺が守る!」のメッセージが表示され、片方が攻撃をかばうようになることを覚えておこう。

◇準備と対策

- どちらも風属性が弱点のため、商人のアビリティ「大風よび」を習得していればブレイクを狙いやすくなる
- 2体へ均等にダメージを与えていき、後半一気に倒してしまう戦法が有効



BOSS❷ オマール

弱点	状態異常耐性	所持品
		オマールの斧(100%)

オマール自身はそれほど脅威ではないが、同時に出現するオマール配下兵たちに対して「金の力」を使い、物攻、物防、行動速度を強化してしまうのがやっかい。オマール配下兵は倒しても数ターン経過後に再出現するが残しておくと危険なため、再出現するたびに倒すのが得策だ。

◇準備と対策

- オマールはブレイクから復帰するとシールドポイントの最大値が増えていくため、弱点を突ける手段を複数用意するのが得策
- 「横なぎ」による全体攻撃に対抗するため、全体のHPを回復できる神官の「回復魔法」や「HP全体回復のブドウ」などを用意

◇戦闘中に出現する敵



オマール配下兵
弱点 / 状態異常耐性
所持品 HP回復のブドウ(大)(30%)



BOSS❸ ヴェノムタイガー

弱点	状態異常耐性	所持品
		復活のオリーブ(特大)(100%)

通常攻撃も含めたほぼすべての攻撃で毒を付与される可能性があるので、「毒の治療ハーブ」や「健全化」のような回復手段を必ず用意しておこう。毒への対処さえ怠らなければそれほど危険はないため、ヴェノムタイガーをブレイクさせたあとにブーストを使い、威力の高いアビリティで集中攻撃すれば難なく倒せる。

◇準備と対策

- ヴェノムタイガーは物理攻撃のみ使用するため、物理防御力か回避が上がる防具を装備するのが有効
- 「舞踏姫シルティージの囁き」で技を全体化した「健全化」を使えば毒状態の付与を防ぎやすくなる

◇要注意攻撃

至高の毒



◀HPが50%以下になると使用し、毒状態になった際にSPとBPまで減少してしまう。



BOSS❹ エスメラルダ

弱点	状態異常耐性	所持品
※1		ルーンナイフ(100%)

こちらの行動を封印する攻撃で攻めてくる強敵。「赤の刃」であれば「たたかう」、「青の刃」であれば物理攻撃アビリティ、「紫の刃」であれば属性攻撃アビリティといったように対応したコマンドが使用不可になるほか、「黒の刃」を受けると対象の頭上にカウントが表示され、これが0になると強制的に戦闘不能になってしまう。いずれの状態もエスメラルダをブレイクさせると解除されるので積極的に弱点を突いていこう。ブレイクから復帰することにシールドポイントの増加と弱点が変化する特徴があるが、3パターンのうち2パターンに槍が含まれるため、攻撃回数が多い「千本槍」があれば、比較的ブレイクを狙いやすい。

◇対策と弱点変化のパターン

- エスメラルダの強力な物理攻撃に備え、盗賊のアビリティ「コウモリ」で敵を物攻ダウンにしたり、踊子のアビリティ「土竜の舞」でパーティーメンバーを物防アップにして対抗
- 弱点の変化パターンは「①槍、斧、杖、風、光」→「②剣、弓、火、雷、風」→「③槍、短剣、氷、風、闇」の順でループする

◇要注意攻撃

黒の一閃



◀HPが50%以下になると使用し、受けるとカウントが表示される。0になる前にブレイクさせよう。

5連撃



◀5連続の物理攻撃。ひとりに攻撃が集中すると一気に戦闘不能になってしまう可能性が高い。

※1：弱点はブレイクから復帰することに変化する。変化後の弱点は「対策と弱点変化のパターン」を参照。

◆ Sub Story List ◆

サブストーリーリスト

各地の人々との物語を描くサブストーリーを地方ごとに掲載。
クリア手順や発生条件、クリア報酬をまとめているので、これを参考にコンプリートを目指そう。

サブストーリーリストの見かた

No ❶	サブストーリー名 ❷	発生場所 ❸	発生条件 ❹	クリア手順 ❺	クリア報酬 ❻
1	旅をする青年	南コブルストン山道 A-16	オルベリクを主人公に選択 オルベリク編第1章をクリア	❶ A-16 に「HP回復のブドウ」を渡す	1500リーフ

❶サブストーリーの番号
本書独自につけたサブストーリーの通し番号。例外として、1「旅をする青年」のみ、主人公にしたキャラクターによって決められた1カ所でしか発生せず内容も同じため、すべての地方で同じ通し番号となっている。

❷サブストーリー名
サブストーリーの名称。クリア手順が2パターンあるものは、名称の前に「★」がついている。サブストーリーのみで戦う敵がいるものは【バトル】と記載されており、敵の詳細は42ページに掲載されている。

❸発生場所
発生する町の人がいる場所。A-01 A-01 のようなアイコンは「マップデータ(P.048)」および、「町の人リスト(P.130)」と対応している。

❹発生条件
サブストーリーの発生条件。条件を満たした状態で、「発生場所」に記載されている町の人に話しかけると発生する。条件を満たしていなければ、話しかけてもサブストーリーは発生しない。

❺クリア手順
サブストーリーをクリアするための手順。クリア手順が2パターンあるものは、パターンA パターンB とそれぞれ記載されている。同様の効果を持つFC(P.012)のどちらを実行してもいい場合は、「盗む／買取る」のようにまとめて表記している。

❻クリア報酬
サブストーリークリア時に入手できるリーフとアイテム。

ハイランド地方

4 から続くサブストーリーでは、旧ホルンブルグ王国を建国したとされる人物に迫るエピソードが展開される。報酬で注目したいのは 8 で入手できる「コンフェッションアーマー」。高い物理防御力と氷属性のダメージを減少する性能を持つ。

No	サブストーリー名	発生場所	発生条件	クリア手順	クリア報酬
1	旅をする青年	南コブルストン山道 A-16	オルベリクを主人公に選択 オルベリク編第1章をクリア	❶ A-16 に「HP回復のブドウ」を渡す	1500リーフ
2	畑の肥やし	コブルストン A-13	オルベリク編 第1章をクリア	❶コブルストンにいる A-05 に「盗む／買取る」を行ない、「牛のフン」を入手する ❷ A-13 に「牛のフン」を渡す	1500リーフ SP回復のプラム(大)×3
3	★忘れ得ぬ想い	コブルストン A-03	オルベリク編 第1章をクリア	パターンA ❶ノーブルコートにいる T-15 に「盗む／買取る」を行ない、「ローラの手帳」を入手する ❷ A-03 に「ローラの手帳」を渡す パターンB ❶ A-03 に「誘惑／導く」を行ない、一時的にパーティーに加入させる ❷ A-03 を連れた状態で、ノーブルコート -東地区- にあるローラの墓に近づく	9000リーフ 命中増強のナッツ(大)
4	歴史研究家ノエル(1)	コブルストン A-04	オルベリク編 第1章をクリア	❶ A-04 に「誘惑／導く」を行ない、一時的にパーティーに加入させる ❷ A-04 を連れた状態で、無垢の巣窟にある古い石碑を調べる	4800リーフ 物防増強のナッツ
5	異国の言葉	ストーンガード -上街- B-01	主人公の第1章をクリア	❶リプルタイドにいる V-24 (トレサ編第1章をクリア後に出現)に「誘惑／導く」を行ない、一時的にパーティーに加入させる ❷ V-24 を連れた状態で、 B-01 に話しかける	6500リーフ 異国の装束
6	★ならず者	ストーンガード -下街- B-29	主人公の第1章をクリア	パターンA ❶ストーンガード -下街- にいる B-23 に「試合／けしかける」を行ない、勝利する パターンB ❶サンシェイドにいる D-17 に「誘惑／導く」を行ない、一時的にパーティーに加入させる ❷ D-17 を連れた状態で、 B-29 に話しかける	5000リーフ ガーディアンベルト
7	★王家の秘密	ストーンガード -上街- B-10	主人公の第1章をクリア	パターンA ❶ストーンガード -下街- にいる B-24 に「誘惑／導く」を行ない、一時的にパーティーに加入させる ❷ B-24 を連れた状態で、 B-10 に話しかける パターンB ❶王家の墓にいる B-46 に「聞き出す／探る」を行ない、「墓守の情報」を入手する ❷ B-10 に「墓守の情報」を伝える	5000リーフ 王家の証
8	学者ラッセル、その後	ストーンガード B-39	サイラス編 第4章クリア	❶ボルダーフォールにいる J-08 に「聞き出す／探る」を行ない、「クリフランドの歴史」を入手する ❷スティルスノウにいる Q-06 に「聞き出す／探る」を行ない、「フロストランドの歴史」を入手する ❸ダスクバロウにいる O-11 に「聞き出す／探る」を行ない、「ウッドランドの歴史」を入手する ❹ B-39 に「クリフランドの歴史」、「フロストランドの歴史」、「ウッドランドの歴史」の情報を伝える	9000リーフ コンフェッションアーマー
9	歴史研究家ノエル(2)	ストーンガード -上街- B-07	4 クリア	❶ストーンガード -下街- にいる B-34 に「聞き出す／探る」を行ない、「エバーホルドの城砦」の情報を入手する ❷ B-07 に「エバーホルドの城砦」の情報を伝える	6600リーフ 物防増強のナッツ(大)
10	★役者たるもの	エバーホルド C-12	主人公の第1章をクリア	パターンA ❶グランポート -露店街- にいる X-11 に「盗む／買取る」を行ない、「ソクラスの剣」を入手する ❷ C-12 に「ソクラスの剣」を渡す パターンB ❶アトラスダム -王城前- にいる S-09 に「聞き出す／探る」を行ない、「ソクラスの詩」の情報を入手する ❷ C-12 に「ソクラスの詩」の情報を伝える	22000リーフ
11	★舞台の主役	エバーホルド C-06	主人公の第1章をクリア	パターンA ❶ C-06 に「試合」を行ない、勝利する パターンB ❶ C-06 に「けしかける」を行ない、勝利する	15000リーフ 全回復のジャム
12	歴史研究家ノエル(3)	エバーホルド C-05	9 をクリア	❶エバーホルドにいる C-10 に「盗む／買取る」を行ない、「古いタペストリー」を入手する ❷ C-05 に「古いタペストリー」を渡す	11000リーフ 歴史研究家の帽子 物防増強のナッツ(特大)

サンランド地方

この地方で展開するサブストーリーは、目前に迫る死刑のときを待つ男から最期の願いを託される 21 に注目。また、15 からの連続サブストーリーをクリアしていけば、戦闘中に自動でHPが回復する体防具の「王女のコート」を入手できる。

No	サブストーリー名	発生場所	発生条件	クリア手順	クリア報酬
1	旅をする青年	南サンシェイド砂道 D-29	プリムロゼを主人公に選択 プリムロゼ編第1章をクリア	❶ D-29 に「HP回復のブドウ」を渡す	1500リーフ
13	酒場の用心棒	サンシェイド -酒場- D-09	プリムロゼ編第1章をクリア	❶サンシェイドにいる D-15 に「試合／けしかける」を行ない、勝利する	1500リーフ 物攻増強のナッツ
14	★最後の舞台	サンシェイド D-27	プリムロゼ編第1章をクリア	パターンA ❶サンシェイドにいる D-12 に「盗む／買取る」を行ない、「スタアのドレス」を入手する ❷ D-27 に「スタアのドレス」を渡す パターンB ❶ D-27 に「誘惑／導く」を行ない、一時的にパーティーに加入させる ❷ D-27 を連れた状態で、サンシェイドにいる D-25 に話しかける	1500リーフ 風のアミュレット
15	巡遊少女リア(1)	サンシェイド D-10	プリムロゼ編第1章をクリア	❶サンシェイドにいる D-11 に「試合／けしかける」を行ない、勝利する	1500リーフ 属攻増強のナッツ
16	商人アリー、その後	サンシェイド D-18	トレサ編第4章をクリア	❶マルサリムにいる F-29 に「誘惑／導く」を行ない、一時的にパーティーに加入させる ❷ F-30 を連れた状態で D-18 に話しかける	9000リーフ 貿易風の槍
17	甘味の探求	ウェルスプリング E-31	主人公の第1章をクリア	❶スティルスノウにいる Q-07 に「盗む／買取る」を行ない、「ビートの実」を入手する ❷ E-31 に「ビートの実」を渡す	4500リーフ 美食家のお守り
18	砂漠に潜む影【バトル】	ウェルスプリング E-22	主人公の第1章をクリア	❶北ウェルスプリング砂道にいる E-01 に「聞き出す／探る」を行ない、「大ヘビ使いの男」の情報を入手する ❷流砂の洞窟にいる E-02 に話しかけ、バトルに勝利する	8000リーフ 超越弓・幻
19	巡遊少女リア(2)	ウェルスプリング E-30	15 をクリア	❶ウェルスプリングにいる E-11 に「盗む／買取る」を行ない、「厳重な封書」を入手する ❷ E-30 に「厳重な封書」を渡す	6600リーフ 属攻増強のナッツ(大)
20	守衛隊長ベイル、その後	ウェルスプリング E-28	オルベリク編第4章をクリア&オフィーリア編第4章をクリア	❶ゴールドショア -大聖堂- にいる W-33 に「聞き出す／探る」を行ない、「ドノヴァンの様子」の情報を入手する ❷ E-28 に「ドノヴァンの様子」の情報を伝える	9000リーフ 隊長のバッジ
21	罪人の願い	マルサリム -王宮- F-07	主人公の第1章をクリア	❶グランポート -露店街- にいる X-21 に「聞き出す／探る」を行ない、「新しい生活」の情報を入手する ❷ F-07 に「新しい生活」の情報を伝える	300リーフ 全回復のジャム

◇サンランド地方の続き

No	サブストーリー名	発生場所	発生条件	クリア手順	クリア報酬
22	★見たことのないもの	マルサリム F-26	主人公の第1章をクリア	パターンA ❶マルサリムにいる F-25 に「試合／けしかける」を行ない、勝利する パターンB ❶グランポートにいる X-50 に「盗む／買取る」を行ない、「異国の冒険譚」を入手する ❷ F-26 に「異国の冒険譚」を渡す	11000リーフ 引寄せのリボン
23	巡遊少女リア(3)	マルサリム F-17	19 をクリア	❶マルサリム -王宮-にいる F-06 に「聞き出す／探る」を行ない、「部族長のスケジュール」の情報を入手する ❷ F-17 に「部族長のスケジュール」の情報を渡す	11000リーフ 王女のコート 属攻増強のナッツ(特大)
24	カリム王、その後	マルサリム -王宮- F-01	全キャラクターの第4章をクリア	❶エバーホルド -大劇場-にいる C-03 に「誘惑／導く」を行ない、一時的にパーティーに加入させる ❷ C-03 を連れた状態で F-01 に話しかける	30000リーフ

リバーランド地方

27 から連続するサブストーリーは、少女が偶然拾った手紙をきっかけに、自分の出生の謎に迫る物語が語られる。28 と 29 はアーフェンの親友・ゼフの恋物語が展開し、クリアすると最高の物理攻撃力を誇る「形見の斧」を入手できる。

No	サブストーリー名	発生場所	発生条件	クリア手順	クリア報酬
1	旅をする青年	西クリアブルック川道 G-24	アーフェンを主人公に選択 アーフェン編第1章をクリア	❶ G-24 に「HP回復のブドウ」を渡す	1500リーフ
25	孫との再会	南クリアブルック川道 G-26	アーフェン編第1章をクリア	❶ G-26 に「誘惑／導く」を行ない、一時的にパーティーに加入させる ❷ G-26 を連れた状態でクリアブルックにいる G-10 に話しかける	2000リーフ
26	★消えた魚	クリアブルック G-15	アーフェン編第1章をクリア	パターンA ❶クリアブルックにいる G-01 に「盗む／買取る」を行ない、「小エビのソース」を入手する ❷ G-15 に「小エビのソース」を渡す パターンB ❶西クリアブルック川道にいる G-25 に「試合／けしかける」を行ない、勝利する	1500リーフ パワーベルト
27	拾われ子メリル(1)	クリアブルック G-05	アーフェン編第1章をクリア	❶クリアブルックにいる G-03 に「聞き出す／探る」を行ない、「メリルの過去」の情報を入手する ❷ G-05 に「メリルの過去」の情報を伝える	1500リーフ 属防増強のナッツ
28	薬師ゼフ、その後(1)	クリアブルック G-11	アーフェン編第4章をクリア サイラス編第4章をクリア	❶クリアブルックにいる G-22 に「盗む／買取る」を行ない、「ゼフの手紙」を入手する ❷アトラスダム -王立図書館-にいる S-39 に「ゼフの手紙」を渡す	—
29	薬師ゼフ、その後(2)	—	28 の進行で自動的に発生	❶アトラスダム -王立図書館-にいる S-39 に「盗む／買取る」を行ない、「司書の手紙」を入手する ❷クリアブルックにいる G-12 に「司書の手紙」を渡す	11000リーフ 形見の斧
30	心配性の男	セントブリッジ H-29	主人公の第1章をクリア	❶東セントブリッジ川道にいる H-04 に「聞き出す／探る」を行ない、「早めの雪解け」の情報を入手する ❷ H-29 に「早めの雪解け」の情報を伝える	6600リーフ SP増強のナッツ 属防増強のナッツ
31	巡礼者を狙う卑怯者	セントブリッジ -大聖堂- H-09	主人公の第1章をクリア	❶東セントブリッジ川道にいる H-01 に「試合／けしかける」を行ない、勝利する	6600リーフ HP/SP回復のジャム
32	★流れ着いた死体	東セントブリッジ川道 H-03	主人公の第1章をクリア	パターンA ❶果ての河岸にいる H-05 に「盗む／買取る」を行ない、「フーゴの手帳」を入手する ❷ H-03 に「フーゴの手帳」を渡す パターンB ❶ヴィクターホロウにいる N-41 に「誘惑／導く」を行ない、一時的にパーティーに加入させる ❷ N-41 を連れた状態で、H-03 に話しかける	5000リーフ 愛妻家のお守り
33	拾われ子メリル(2)	セントブリッジ H-35	27 をクリア	❶セントブリッジにいる H-34 に「試合／けしかける」を行ない、勝利する	6600リーフ 属防増強のナッツ(大)
34	仲良し3人組、その後	セントブリッジ -上流- H-39	オフィーリア編第4章をクリア	❶セントブリッジにいる H-24 に「盗む／買取る」を行ない、「川辺の花」を入手する ❷セントブリッジ -上流-にいる H-31 に「川辺の花」を渡す	友情のバッジ
35	運命の人(2)	セントブリッジ H-33	43 をクリア	❶セントブリッジにいる H-30 に「聞き出す／探る」を行ない、「アルファスの詩」の情報を入手する ❷セントブリッジ -上流-にいる H-12 に「アルファスの詩」の情報を伝える	10000リーフ
36	★貴族の隠し財産	リバーフォード I-19	オフィーリア編第4章をクリア	パターンA ❶アトラスダムにいる S-32 に「盗む／買取る」を行ない、「ランドール家執事の手帳」を入手する ❷ I-19 に「ランドール家執事の手帳」を渡す パターンB ❶ストーンガード -上街-にいる B-09 に「聞き出す／探る」を行ない、「貴族ランドールの最期」の情報を入手する ❷ I-19 に「貴族ランドールの最期」を渡す	15000リーフ 全回復のジャム

No	サブストーリー名	発生場所	発生条件	クリア手順	クリア報酬
37	★夢見る貴族	リバーフォード I-16	主人公の第1章をクリア	パターンA ❶南オアウェル崖道にいる L-01 に「試合／けしかける」を行ない、勝利する パターンB ❶アトラスダム -王城前-にいる S-15 に「誘惑／導く」を行ない、一時的にパーティーに加入させる ❷ S-15 を連れた状態で、南オアウェル崖道にいる L-01 に話しかける	11000リーフ 会心増強のナッツ(特大)
38	ハロルド、その後	リバーフォード I-18	オルベリク編第4章をクリア	❶ウェルスプリングにいる E-05 に「盗む／買取る」を行ない、「家宝の首飾り」を入手する ❷ I-18 に「家宝の首飾り」を渡す	8000リーフ ハロルドの剣
39	拾われ子メリル(3)	リバーフォード -下層- I-10	33 をクリア	❶ I-10 に「誘惑／導く」を行ない、一時的にパーティーに加入させる ❷ I-10 を連れた状態でリバーフォード -下層-にいる I-24 に話しかける	11000リーフ 名家の鎧 属防増強のナッツ(特大)

クリフランド地方

テリオン編でも登場したヒースコートの後日談として、彼の若き日が語られる 44 に注目。内容もさることながら、クリア報酬の「ヒースコートの短剣」は、非常に高い属性攻撃力と火属性攻撃の威力が上昇する効果を持つ逸品だ。

No	サブストーリー名	発生場所	発生条件	クリア手順	クリア報酬
1	旅をする青年	北ボルダーフォール崖道 J-40	テリオンを主人公に選択 テリオン編第1章をクリア	❶ J-40 に「HP回復のブドウ」を渡す	1500リーフ
40	★盗賊の掟	ボルダーフォール -下層- J-38	テリオン編第1章をクリア	パターンA ❶サンシェイド -酒場-にいる D-01 (プリムロゼ編第1章クリア後に出現)に「誘惑／導く」を行ない、一時的にパーティーに加入させる ❷ D-01 を連れた状態で、J-38 に話しかける パターンB ❶ヴィクターホロウにいる N-34 に「聞き出す／探る」を行ない、「義賊マルタ盗賊団」の情報を入手する ❷ J-38 に「義賊マルタ盗賊団」の情報を伝える	2400リーフ 守備の紋章
41	★謀反の火種	ボルダーフォール J-02	テリオン編第1章をクリア	パターンA ❶ボルダーフォールにいる J-01 に「聞き出す／探る」を行ない、「貧民生活向上計画」の情報を入手する ❷ボルダーフォール -下層-にいる J-31 に「貧民生活向上計画」の情報を伝える パターンB ❶ボルダーフォール -下層-にいる J-37 に「盗む／買取る」を行ない、「反乱の斧」を入手する ❷ボルダーフォール -下層-にいる J-35 に「盗む／買取る」を行ない、「反逆の槍」を入手する ❸ボルダーフォール -下層-にいる J-31 に「盗む／買取る」を行ない、「革命の剣」を入手する ❹ J-02 に「反乱の斧」、「反逆の槍」、「革命の剣」を渡す	2000リーフ
42	卵を託された少女アメリ(1)	ボルダーフォール J-05	テリオン編第1章をクリア	❶西クリアブルック川道にいる G-23 に「聞き出す／探る」を行ない、「隠されたアイテムの情報」を入手する ❷西クリアブルック川道の ? を調べ、「大きな卵」を入手する ❸ J-05 に「大きな卵」を渡す	1500リーフ 速度増強のナッツ
43	運命の人(1)	ボルダーフォール -屋敷前- J-24	テリオン編第1章をクリア	❶ J-24 に「試合／けしかける」を行ない、勝利する	5000リーフ
44	ヒースコート、その後	ボルダーフォール -屋敷前- J-18	テリオン編第4章をクリア	❶ウィスパーミルにいる U-06 に「誘惑／導く」を行ない、パーティーに一時的に加入させる ❷ U-06 を連れた状態で J-18 に話しかける	12000リーフ ヒースコートの短剣
45	採掘作業者の悩み	クオリークレスト -鉱山- K-01	主人公の第1章をクリア	❶ゴールドショア -貴族街-にいる M-17 に「盗む／買取る」を行ない、「オアウェル産の砥石」を入手する ❷ K-01 に「オアウェル産の砥石」を渡す	9000リーフ 命中増強のナッツ 会心増強のナッツ
46	★織物屋の転機	クオリークレスト K-27	主人公の第1章をクリア	パターンA ❶ K-27 に「盗む／買取る」を行ない、「ゼンジの敷き物」を入手する ❷フレイムグレースにいる P-26 に「ゼンジの敷き物」を渡す パターンB ❶ノーブルコートにいる T-05 に「聞き出す／探る」を行ない、「織物の活用法」の情報を入手する ❷ K-27 に「織物の活用法」の情報を伝える	6500リーフ 織物屋のお守り
47	卵を託された少女アメリ(2)	クオリークレスト K-23	42 をクリア	❶クオリークレスト -鉱山-にいる K-06 に「誘惑／導く」を行ない、一時的にパーティーに加入させる ❷ K-06 を連れた状態で K-23 に話しかける	6600リーフ 速度増強のナッツ(大)
48	レブローとオデット、その後	クオリークレスト K-30	プリムロゼ編第4章をクリア サイラス編第4章をクリア	❶クオリークレストにいる K-16 に「聞き出す／探る」を行ない、「墓参りへ行かない理由」の情報を入手する ❷ノーブルコート -東地区-にいる T-31 に「墓参りへ行かない理由」の情報を伝える	9000リーフ レブローの兜
49	出来損ないの息子	オアウェル L-17	主人公の第1章をクリア	❶マルサリム -王宮-にいる F-08 に「誘惑／導く」を行ない、一時的にパーティーに加入させる ❷ F-08 を連れた状態で L-17 に話しかける	9000リーフ 復活のオリーブ(特大)

◇クリフランド地方の続き

No	サブストーリー名	発生場所	発生条件	クリア手順	クリア報酬
50	★崖っぷちの男	オアウェル L-04	主人公の第1章をクリア	パターンA ❶L-04に「試合／けしかける」を行ない、勝利する パターンB ❶アトラスダム -王城前-にいるS-10（サイラス編第1章クリア後に出現）に「聞き出す／探る」を行ない、「モウガラシという植物」の情報を入手する ❷L-04に「モウガラシという植物」の情報を伝える	11000リーフ HP/SP回復のジャム
51	卵を託された少女アメリ(3)	オアウェル L-19	47をクリア	❶竜詠みの神殿にいるL-03に「試合／けしかける」を行なって勝利し、「ドラゴンの卵」を入手する ❷L-19に「ドラゴンの卵」を渡す	11000リーフ 竜姫の衣 速度増強のナッツ(特大)

ウッドランド地方

54の連続サブストーリーでは、魔物に取り憑かれてしまった父親を救うべく奔走する青年との物語が展開。また、ハンイット編で登場したアレークの後日談を描く60では、弓では最高の属性攻撃力を誇る「古来弓・嵐」が入手できる。

No	サブストーリー名	発生場所	発生条件	クリア手順	クリア報酬
1	旅をする青年	北シ・ワルキ森道 M-22	ハンイットを主人公に選択 ハンイット編第1章をクリア	❶M-22に「HP回復のブドウ」を渡す	1500リーフ
52	森の道案内	シ・ワルキ M-15	ハンイット編第1章をクリア	❶M-15に「誘惑／導く」を行ない、一時的にパーティーに加入させる ❷M-15を連れた状態で、ボルダーフォールにいるJ-07（テリオン編第1章をクリアすると出現）に話しかける	1500リーフ 魔攻増強のナッツ 会心増強のナッツ
53	★成人の儀式	シ・ワルキ M-07	ハンイット編第1章をクリア	パターンA ❶北シ・ワルキ森道にいるM-21に「盗む／買取る」を行ない、「大牙猪の牙」を入手する ❷M-07に「大牙猪の牙」を渡す パターンB ❶北シ・ワルキ森道にいるM-20に「聞き出す／探る」を行ない、「大牙猪の生態」の情報を入手する ❷M-07に「大牙猪の生態」の情報を伝える	1500リーフ HP/SP回復のジャム
54	魔物使いの末裔アシラン(1)	シ・ワルキ M-10	ハンイット編第1章をクリア	❶シ・ワルキにいるM-12に「聞き出す／探る」を行ない、「魔物使いの伝承」の情報を入手する ❷M-10に「魔物使いの伝承」の情報を伝える	1500リーフ 回避増強のナッツ
55	座長とアルファス、その後【バトル】	西シ・ワルキ森道 M-24	全キャラクターの第4章をクリア 35をクリア 96をクリア	❶碧眼の虎を倒す	10000リーフ
56	賭けの下調べ	ヴィクターホロウ -闘技場前- N-06	主人公の第1章をクリア	❶ヴィクターホロウ -闘技場前-にいるN-18に「聞き出す／探る」を行ない、「エスタダスの調子」の情報を入手する ❷ヴィクターホロウ -闘技場前-にいるN-21に「聞き出す／探る」を行ない、「モンドゥールの調子」の情報を入手する ❸N-06に「エスタダスの調子」と「モンドゥールの調子」の情報を伝える	4800リーフ HP全体回復のブドウ×3
57	人さらい【バトル】	ヴィクターホロウ N-26	主人公の第1章をクリア	❶還らずの森で人喰い花を倒す ❷N-42に「誘惑／導く」を行ない、一時的にパーティーに加入させる ❸N-42を連れた状態でN-26に話しかける	9000リーフ 死を招く剣
58	★剣闘士への憧れ	ヴィクターホロウ N-39	主人公の第1章をクリア	パターンA ❶N-39に「試合／けしかける」を行ない、勝利する パターンB ❶ヴィクターホロウにいるN-36に「聞き出す／探る」を行ない、「剣闘士の父親」の情報を入手する ❷N-39に「剣闘士の父親」の情報を伝える	4800リーフ HP/SP回復のジャム
59	魔物使いの末裔アシラン(2)	ヴィクターホロウ -闘技場前- N-07	54をクリア	❶ヴィクターホロウ -闘技場前-にいるN-05に「盗む／買取る」を行ない、「魔剣「大蛇殺し」」を入手する ❷N-07に「魔剣「大蛇殺し」」を渡す	6600リーフ 回避増強のナッツ(大)
60	アレーク、その後【バトル】	ヴィクターホロウ N-28	ハンイット編第4章をクリア	❶N-28に「誘惑／導く」を行ない、一時的にパーティーに加入させる ❷N-28を連れた状態で還らずの森にいるN-43に話しかけ、バトルに勝利する	9000リーフ 古来弓・嵐
61	遺跡荒らしの盗掘屋	ダスクバロウ O-13	主人公の第1章をクリア	❶朽ち果てた遺跡にいるO-01に「試合／けしかける」を行ない、勝利する	4000リーフ BP回復のザクロ(特大)
62	★名もなき獣	ダスクバロウ O-09	主人公の第1章をクリア	パターンA ❶ボルダーフォールにいるJ-15（テリオン編第1章クリア後に出現）に「誘惑／導く」を行ない、一時的にパーティーに加入させる ❷J-15を連れた状態で、O-09に話しかける パターンB ❶シ・ワルキにいるM-17に「聞き出す／探る」を行ない、「虎の飼い方」の情報を入手する ❷O-09に「虎の飼い方」の情報を伝える	7000リーフ 獣のスカーフ
63	魔物使いの末裔アシラン(3)	ダスクバロウ O-03	59をクリア	❶O-03に「誘惑／導く」を行ない、パーティーに一時的に加入させる ❷O-03を連れた状態で朽ち果てた遺跡の最奥にいるO-18に話しかける	11000リーフ 魔物使いの帽子 回避増強のナッツ(特大)

フロストランド地方

世界各地のドラゴンについて調査する73のクリア報酬「竜のスカーフ」は、戦闘中に行動した際、SPが回復する優れもの。比較的簡単にクリアできる内容となっているので、発生したら優先して進行させておこう。

No	サブストーリー名	発生場所	発生条件	クリア手順	クリア報酬
1	旅をする青年	北フレイムグレース雪道 P-29	オフィーリアを主人公に選択 オフィーリア編第1章をクリア	❶P-29に「HP回復のブドウ」を渡す	1500リーフ
64	★罪なき囚人	フレイムグレース -大聖堂前- P-10	オフィーリア編第1章をクリア	パターンA ❶フレイムグレースにいるP-23に「聞き出す／探る」を行ない、「殺人事件の真相」の情報を入手する ❷P-10に「殺人事件の真相」を伝える パターンB ❶フレイムグレースにいるP-14に「盗む」を行ない、「牢屋の鍵」を入手する ❷P-10に「牢屋の鍵」を渡す	1500リーフ 物防増強のナッツ
65	凍土に眠る巨人【バトル】	フレイムグレース P-15	オフィーリア編第1章をクリア	❶フレイムグレースにいるP-12に「聞き出す／探る」を行ない、「氷の巨人の眠る場所」の情報を入手する ❷氷の洞窟で氷の巨人ヨトゥンを倒し、「ヨトゥンの角」を入手する ❸P-15に「ヨトゥンの角」を渡す	4500リーフ 災いの槍
66	聖火騎士マイルズ(1)	フレイムグレース P-21	オフィーリア編第1章をクリア	❶フレイムグレース -大聖堂-にいるP-02に「聞き出す／探る」を行ない、「ある聖火騎士の噂」の情報を入手する ❷P-21に「ある聖火騎士の噂」の情報を伝える	1500リーフ HP増強のナッツ
67	リアナとエリザ、その後	フレイムグレース -大聖堂- P-03	オフィーリア編第4章をクリア ハンイット編第4章をクリア	❶ウィスパーミルにいるU-04、もしくはU-05に話しかける ❷浄化の森にいるU-01に「試合／けしかける」を行ない、勝利する	11000リーフ 大司教の杖
68	暖かい発明	スティルスノウ Q-14	主人公の第1章をクリア	❶スティルスノウにいるQ-09に「盗む／買取る」を行ない、「手頃な麻殻」を入手する ❷スティルスノウにいるQ-19に「盗む／買取る」を行ない、「手頃な金属製容器」を入手する ❸スティルスノウにいるQ-01に「盗む／買取る」を行ない、「手頃な木炭」を入手する ❹Q-14に「手頃な麻殻」、「手頃な金属製容器」、「手頃な木炭」を渡す	4800リーフ HP増強のナッツ 命中増強のナッツ
69	★若者の旅立ち	スティルスノウ Q-17	主人公の第1章をクリア	パターンA ❶スティルスノウにいるQ-15に「試合／けしかける」を行ない、勝利する パターンB ❶クオリークレスト -鉱山-にいるK-12に「誘惑／導く」を行ない、一時的にパーティーに加入させる ❷K-12を連れた状態で、Q-17に話しかける	3300リーフ 引寄せのリボン
70	聖火騎士マイルズ(2)	スティルスノウ Q-22	66をクリア	❶Q-22に「試合／けしかける」を行ない、勝利する	6600リーフ HP増強のナッツ(大)
71	アリアナ、その後(1)	スティルスノウ Q-12	プリムロゼ編第4章をクリア ハンイット編第4章をクリア	❶Q-12に「誘惑／導く」を行ない、一時的にパーティーに加入させる ❷Q-12を連れた状態で、ストーンガード -下街-にいるB-17に話しかける	—
72	アリアナ、その後(2)	スティルスノウ Q-21	71をクリア	❶Q-21に「誘惑／導く」を行ない、一時的にパーティーに加入させる ❷Q-21を連れた状態で、ストーンガード -下街-にいるB-17に話しかける	11000リーフ アダマンナイフ
73	世界のドラゴン	ノースリーチ R-06	主人公の第1章をクリア	❶コブルストンにいるA-14に「聞き出す／探る」を行ない、「ハイランドのドラゴン」の情報を入手する ❷スティルスノウにいるQ-18に「聞き出す／探る」を行ない、「フロストランドのドラゴン」の情報を入手する ❸オアウェルにいるL-16に「聞き出す／探る」を行ない、「クリフランドのドラゴン」の情報を入手する ❹R-06に「ハイランドのドラゴン」、「フロストランドのドラゴン」、「クリフランドのドラゴン」の情報を伝える	11000リーフ 竜のスカーフ
74	★名家の遺産	ノースリーチ R-15	主人公の第1章をクリア	パターンA ❶グランポート -露店街-にいるX-14に「盗む／買取る」を行ない、「バイロンの指輪」を入手する ❷R-15に「バイロンの指輪」を渡す パターンB ❶シ・ワルキにいるM-16（ハンイット編第1章クリア後に出現）に「聞き出す／探る」を行ない、「バイロン家の系譜」の情報を入手する ❷R-15に「バイロン家の系譜」の情報を伝える	9000リーフ 命中増強のナッツ(特大)
75	聖火騎士マイルズ(3)	ノースリーチ R-13	70をクリア	❶ノースリーチにいるR-02に「盗む／買取る」を行ない、「形見の剣」を入手する ❷R-13に「形見の剣」を渡す	11000リーフ 聖火騎士の礼装 HP増強のナッツ(特大)
76	薬師オーゲン、その後	ノースリーチ R-05	アーフェン編第4章をクリア	❶ヴィクターホロウにいるN-40に「盗む／買取る」を行ない、「オモヒデソウ」を入手する ❷ノースリーチ -療養会前-にいるR-20に「オモヒデソウ」を渡す	9000リーフ ダブルトマホーク

フラットランド地方

85のクリア報酬となっている「ミックマックの盾」はほかで手に入る盾と違い、回避が大きく上昇する珍しい性能となっている。また、87は比較的簡単な手順で22000リーフが得られるので、リーフが不足しているときに役立てよう。

No	サブストーリー名	発生場所	発生条件	クリア手順	クリア報酬
1	旅をする青年	東アトラスダム平原 S-43	サイラスを主人公に選択 サイラス編第1章をクリア	❶S-43に「HP回復のブドウ」を渡す	1500リーフ
77	国王への献上品	アトラスダム S-30	サイラス編第1章をクリア	❶アトラスダムにいるS-23に「盗む／買取る」を行ない、「特上の牛乳」を入手する ❷アトラスダムにいるS-20に「盗む／買取る」を行ない、「シンクガニ」を入手する ❸アトラスダムにいるS-27に「盗む／買取る」を行ない、「大鶏の卵」を入手する ❹S-30に「特上の牛乳」、「シンクガニ」、「大鶏の卵」を渡す	1500リーフ HP回復のブドウ(大)×2
78	★黄金の理想郷	アトラスダム -王城前- S-40	サイラス編第1章をクリア	パターンA ❶西グランポート海道にいるX-01に「誘惑／導く」を行ない、一時的にパーティーに加入させる ❷X-01を連れた状態で、S-40に話しかける パターンB ❶マルサリムにいるE-13に「聞き出す／探る」を行ない、「黄金都市の伝説」の情報を入手する ❷S-40に「黄金都市の伝説」の情報を伝える	9000リーフ 引寄せのリボン
79	★素晴らしき絵画	アトラスダム -王城- S-05	サイラス編第1章をクリア	パターンA ❶東セントブリッジ川道にいるH-03に「盗む／買取る」を行ない、「最後の作品」を入手する ❷S-05に「最後の作品」を渡す パターンB ❶東セントブリッジ川道にいるH-02に「誘惑／導く」を行ない、一時的にパーティーに加入させる ❷H-02を連れた状態で、S-05に話しかける	13000リーフ
80	教師テラキア(1)	アトラスダム S-33	サイラス編第1章をクリア	❶アトラスダムにいるS-34に「試合／けしかける」を行ない、勝利する	1500リーフ SP増強のナッツ
81	父を捜す旅人クリス(1)	ノーブルコート T-08	1をクリア (どの地方でもよい)	❶ノーブルコート -東地区-にいるT-37に「誘惑／導く」を行ない、一時的にパーティーに加入させる ❷T-37を連れた状態でT-08に話しかける	4500リーフ
82	復讐代行	ノーブルコート -東地区- T-34	主人公の第1章をクリア	❶アトラスダムにいるS-21に「試合／けしかける」を行なって勝利し、「契りのメダル」を入手する ❷ゴールドショアにいるW-34に「試合／けしかける」を行なって勝利し、「契りのメダル」を入手する ❸ダスクバロウにいるO-04に「試合／けしかける」を行なって勝利し、「契りのメダル」を入手する ❹T-34に「契りのメダル×3」を渡す	6500リーフ 老兵の兜
83	★墓守の仕事	ノーブルコート -東地区- T-36	主人公の第1章をクリア	パターンA ❶西ノーブルコート平原にいるT-02に「試合／けしかける」を行ない、勝利する パターンB ❶ノーブルコートにいるT-19に「盗む／買取る」を行ない、「老人でも扱える短弓」を入手する ❷T-36に「老人でも扱える短弓」を渡す	4500リーフ 墓守の証
84	教師テラキア(2)	ノーブルコート -東地区- T-44	80をクリア	❶ノーブルコート -東地区-にいるT-24に「盗む／買取る」を行ない、「勉強道具」を入手する ❷T-44に「勉強道具」を渡す	6600リーフ SP増強のナッツ(大)
85	ミックとマック、その後	ノーブルコート T-20 T-21	トレサ編第4章をクリア&テリオン編第4章をクリア	❶ノーブルコート -東地区-にいるT-10に「試合／けしかける」を行ない、勝利する	11000リーフ ミックマックの盾
86	怯えた羊【バトル】	西ウィスパーミル平原 U-02	オフィーリア編第4章をクリア	❶西ウィスパーミル平原にいるU-03に「聞き出す／探る」を行ない、「大狼の出現場所」の情報を入手する ❷浄化の森でマーナガルムを倒し、「大狼の牙」を入手する ❸U-02に「大狼の牙」を渡す	12000リーフ エレメントブースター
87	★村の風車	ウィスパーミル U-07	オフィーリア編第4章をクリア	パターンA ❶サンシェイド -酒場-にいるD-06(プリムロゼ編第1章クリア後に出現)に「試合／けしかける」を行ない、勝利する パターンB ❶アトラスダムにいるS-25(サイラス編第1章クリア後に出現)に「誘惑／導く」を行ない、一時的にパーティーに加入させる ❷S-25を連れた状態で、U-07に話しかける	22000リーフ
88	教師テラキア(3)	ウィスパーミル U-15	84をクリア	❶クリアブルックにいるG-19に「誘惑／導く」を行ない、一時的にパーティーに加入させる ❷G-19を連れた状態でU-15に話しかける	11000リーフ 教師の帽子 SP増強のナッツ(特大)

コーストランド地方

100ではテリオン編とトレサ編、それぞれに登場したコーデリア、ノーアの意外な交友関係が明かされる。また、報酬の「加護の紋章」は物理防御と属性防御が飛躍的に上昇する貴重な装備品なのでぜひ入手しよう。

No	サブストーリー名	発生場所	発生条件	クリア手順	クリア報酬
1	旅をする青年	東リプルタイド海道 V-31	トレサを主人公に選択 トレサ編第1章をクリア	❶V-31に「HP回復のブドウ」を渡す	1500リーフ
89	★しつこい男	リプルタイド V-18	トレサ編第1章をクリア	パターンA ❶リプルタイドにいるV-17に「試合／けしかける」を行ない、敗北する パターンB ❶リプルタイドにいるV-23に「誘惑／導く」を行ない、一時的にパーティーに加入させる ❷V-23を連れた状態で、V-17に話しかける	1500リーフ 会心増強のナッツ(大)
90	冒険家ル・マン(1)	リプルタイド V-03	トレサ編第1章をクリア	❶リプルタイドにいるV-13に「盗む／買取る」を行ない、「冒険家の装備」を入手する ❷V-03に「冒険家の装備」を渡す	1500リーフ 物攻増強のナッツ
91	メアリー王女、その後	リプルタイド V-15	サイラス編第4章をクリア	❶波隠れの岩窟にいるV-29に「誘惑／導く」を行ない、一時的にパーティーに加入させる ❷V-29を連れた状態でV-28に話しかける	9000リーフ 絶対零度の杖
92	取り残された男	ゴールドショア W-37	主人公の第1章をクリア	❶ヴィクターホロウにいるN-38に「誘惑／導く」を行ない、一時的にパーティーに加入させる ❷N-38を連れた状態でW-37に話しかける	4500リーフ エレメントガーディアン
93	★商人の道行き	ゴールドショア -貴族街- W-15	主人公の第1章をクリア	パターンA ❶西ゴールドショア海道にいるW-02に「聞き出す／探る」を行ない、「安全な経路」の情報を入手する ❷W-15に「安全な経路」の情報を伝える パターンB ❶ゴールドショア -貴族街-にいるW-09に「試合／けしかける」を行ない、勝利する	11000リーフ 回避増強のナッツ 速度増強のナッツ
94	凶暴な海獣【バトル】	ゴールドショア -貴族街- W-19	主人公の第1章をクリア	❶W-15に「盗む／買取る」を行ない、「海獣の卵」を入手する ❷船喰みの穴で海獣を倒す	7000リーフ 海獣の盾
95	冒険家ル・マン(2)	ゴールドショア W-29	90をクリア	❶リプルタイドにいるV-25に「誘惑／導く」を行ない、一時的にパーティーに加入させる ❷V-25を連れた状態でW-29に話しかける	6600リーフ 物攻増強のナッツ(大)
96	父を捜す旅人クリス(2)	月隠れの海道 W-05	81をクリア	❶グランポートにいるX-48に「盗む／買取る」を行ない、「ラピスラズリ」を入手する ❷W-05に「ラピスラズリ」を渡す	9000リーフ
97	日記おじさんの探し物	グランポート -露店街- X-10	トレサ編第4章をクリア	❶ボルダーフォールにいるJ-11に「盗む／買取る」を行ない、「日記に書きたくなる逸品」を入手する ❷ウェルスプリングにいるE-19に「盗む／買取る」を行ない、「日記に書きたくなる絶品」を入手する ❸ダスクバロウにいるO-12に「盗む／買取る」を行ない、「日記に書きたくなる名品」を入手する ❹X-10に「日記に書きたくなる逸品」、「日記に書きたくなる絶品」、「日記に書きたくなる名品」を渡す	6500リーフ 引寄せのリボン
98	★異国の香り	グランポート -露店街- X-20	主人公の第1章をクリア	パターンA ❶サンシェイドにいるD-13に「盗む／買取る」を行ない、「ヨツジクの花」を入手する ❷X-20に「ヨツジクの花」を渡す パターンB ❶X-20に「誘惑／導く」を行ない、一時的にパーティーに加入させる ❷X-20を連れた状態で、リプルタイドにいるV-05に話しかける	11000リーフ 全回復のジャム
99	冒険家ル・マン(3)	グランポート -露店街- X-30	95をクリア	❶グランポート -露店街-にいるX-33に「試合／けしかける」を行ない、勝利する	11000リーフ 冒険家の帽子 物攻増強のナッツ(特大)
100	コーデリアとノーア、その後	グランポート X-36	トレサ編第4章をクリア テリオン編第4章をクリア	❶西グランポート海道にいるX-02に「試合／けしかける」を行なって勝利し、「ノーアからの手紙」を入手する ❷X-36に「ノーアからの手紙」を渡す	12000リーフ 加護の紋章

サブストーリーバトル攻略

サブストーリーのいくつかでは、そこでしか戦えない敵とのバトルが発生する。ここではそれらのバトルで登場する敵との戦いかたを解説していこう。

18 砂漠に潜む影

巨大ヘビとヘビつかいが同時に出現する。ヘビつかいは巨大ヘビを強化するため、まずはそちらを倒してしまおう。睡眠状態になる攻撃をしてくるため、「睡眠の治療ハーブ」を用意しておこう。



巨大ヘビ

弱点	状態異常耐性
[illegible]	[illegible]
所持品	
BP回復のザクロ(特大)(100%)	



ヘビつかい

弱点	状態異常耐性
[illegible]	[illegible]
所持品	
睡眠の治療ハーブ(30%)	

55 座長とアルファス、その後

「爪研ぎ」で自身を物攻アップにし、「大暴れ」など物理攻撃を仕掛けてくる。回避が非常に高い反面、HPは低めなのでブレイクさせたら全力で攻撃して一気に押しきってしまおう。



碧眼の虎

弱点	状態異常耐性
[illegible]	[illegible]
所持品	
SP全体回復のプラム(100%)	

57 人さらい

人喰い花、人喰い猛菌×2とのバトル。闇属性の全体攻撃が強力なため、属性防御力を重視した装備で挑もう。「人喰い花は不気味にうごめいている……」のメッセージ後に使う「人喰い」で単体を戦闘不能にさせるため、復活手段の用意も忘れずに。



人喰い花

弱点	状態異常耐性
[illegible] ※1	[illegible]
所持品	
HP／SP回復のジャム(100%)	



人喰い猛菌

弱点	状態異常耐性
[illegible]	[illegible]
所持品	
SP全体回復のプラム(30%)	

60 アレーク、その後

「目潰し」や「疾走一文字斬り」といった攻撃を行なうが、いずれもそれほどダメージは受けない。唯一、「即死突き」による戦闘不能が危険なので、「即死耐性ストーン」を装備しよう。



盗賊団の頭

弱点	状態異常耐性
[illegible]	[illegible]
所持品	
HP回復のブドウ(4%)	

65 凍土に眠る巨人

最初は氷の巨人ヨトゥンのみだが、1ターン目にスノーエレメントを2体召喚する。氷の巨人ヨトゥンのもっとも注意すべき攻撃は「空気が冷たくなり始めた……」のあと、全体のHPを1にしてくる「絶対零度」。ブレイクを狙えない場合は、回復に備えよう。



氷の巨人ヨトゥン

弱点	状態異常耐性
[illegible]	[illegible]
所持品	
ヨトゥンの角(100%)	



スノーエレメント

弱点	状態異常耐性
[illegible]	[illegible]
所持品	
氷の精霊石(大)(30%)	

86 怯えた羊

戦闘中にナイトウルフを召喚する。敵全体を物攻アップの状態にする「鼓舞のおたけび」、プラス効果を打ち消しつつ物防ダウンさせてくる「闇鳴り」がやっかい。「コウモリ」「土竜の舞」などで味方の弱化や敵の強化を打ち消しながら戦っていこう。



マーナガルム

弱点	状態異常耐性
[illegible]	[illegible]
所持品	
大狼の牙(100%)	



ナイトウルフ

弱点	状態異常耐性
[illegible]	[illegible]
所持品	
HP全体回復のブドウ(30%)	

94 凶暴な海獣

戦闘中に海獣がウミナキトゲとアカサビトゲを召喚する。気絶状態を引き起こす攻撃を多用してくるため、薬師の「健全化」で無効化できれば戦いやすくなる。



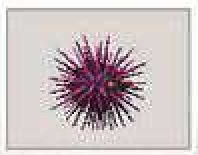
海獣

弱点	状態異常耐性
[illegible]	[illegible]
所持品	
復活のオリーブ(特大)(100%)	



ウミナキトゲ

弱点	状態異常耐性
[illegible]	[illegible]
所持品	
SP回復のプラム(大)(30%)	



アカサビトゲ

弱点	状態異常耐性
[illegible]	[illegible]
所持品	
BP回復のザクロ(大)(30%)	

※1：弱点はブレイクするごとに変化し、「①斧、弓、風」→「②剣、光」→「③槍→短剣→杖→火」の3パターンを繰り返す。

PartyChat List

パーティーチャットリスト

メインストーリー進行中と酒場では、パーティーメンバーの組み合わせで特別な会話「パーティーチャット」が発生し、+ボタンで確認できる。メインストーリーの進行に必須ではないが、一見の価値アリだ。

パーティーチャットリストの見かた



❶メインストーリーのキャラクター
そのパーティーチャットを発生させるために進める必要があるメインストーリー。なお、パーティーチャットは基本的に各キャラクターのメインストーリーの進行中に発生するが、例外として酒場で発生するパーティーチャットのみ、いずれかのキャラクターの第4章をクリアしたあとから発生するようになる。

❷タイトル
パーティーチャットのタイトル。

❸冒頭のセリフ
パーティーチャット開始時の会話の冒頭。「……」から会話が始まる場合はその次のセリフ冒頭を掲載。

❹発生場所
パーティーチャットが発生する場所。

❺発生タイミング
パーティーチャットが発生するタイミング。

❻参加メンバー
パーティーチャットの発生条件となっているメンバー。❺の時期に❹のエリアでこのキャラクターがパーティーにいることが条件。略称の意味は以下のとおり。

オル…オルベリク　プリ……プリムロゼ　アー…アーフェン　テリ…テリオン
ハン…ハンイット　オフィ…オフィーリア　サイ…サイラス　トレ…トレサ

オルベリク編

タイトル	冒頭のセリフ	発生場所	発生タイミング	参加メンバー							
				オル	プリ	アー	テリ	ハン	オフィ	サイ	トレ
□ 第2章オルベリク&サイラス	あれがヴィクターホロウの闘技場か!	ヴィクターホロウ -闘技場前-	第2章開始～2-1開始前まで	●						●	
□ 第2章オルベリク&プリムロゼ	あのセシリーって女……	ヴィクターホロウ	ヴィクターホロウでイベントを見る～2-3開始前まで	●	●						
□ 第2章オルベリク&トレサ	小鳥が鳴いてる……	ヴィクターホロウ -闘技場前-	2-4終了～2-5開始前まで	●							●
□ 第2章オルベリク&ハンイット	……はぁ	ヴィクターホロウ -闘技場-	2-5終了～2-6開始前まで	●				●			
□ 第2章オルベリク&オフィーリア	何のための戦い、か……	ヴィクターホロウ -闘技場-	2-9終了～2-10開始前まで	●					●		
□ 第2章オルベリク&アーフェン	さすがだな、オルベリクの旦那	ヴィクターホロウ -闘技場前-	2-11終了～2-12開始前まで	●		●					
□ 第2章オルベリク&テリオン	……かつての友、か	ヴィクターホロウ	2-12終了～2-13開始前まで	●			●				
□ 第3章オルベリク&サイラス	オアシスか……	ウェルスプリング	3-3終了～3-4開始前まで	●						●	
□ 第3章オルベリク&ハンイット	リザードマンか……	ウェルスプリング	3-3終了～3-4開始前まで	●				●			
□ 第3章オルベリク&プリムロゼ	へえ、あの守備隊長さん…	西ウェルスプリング砂道	3-5終了～3-6開始前まで	●	●						
□ 第3章オルベリク&アーフェン	なあ、オルベリクの旦那	リザードマンの巣窟	3-5終了後、リザードマンの巣でエアハルトを目撃～3-6開始前まで	●		●					
□ 第3章オルベリク&オフィーリア	どうか、聖火の灯火が	リザードマンの巣窟	3-6終了～3-7開始前まで	●					●		
□ 第3章オルベリク&トレサ	うんうん	ウェルスプリング	3-8終了～エリア移動するまで	●							●
□ 第3章オルベリク&テリオン	あいつと話せて、満足できたか	ウェルスプリング	3-8終了～エリア移動するまで	●			●				
□ 第4章オルベリク&サイラス	兵士たちのやり方を見て思った通り	リバーフォード	第4章開始～4-1開始前まで	●						●	
□ 第4章オルベリク&プリムロゼ	ふうん……傭兵の団長が	リバーフォード	第4章開始～4-1開始前まで	●	●						
□ 第4章オルベリク&オフィーリア	なんて、ひどい!	リバーフォード	4-1終了～4-2開始前まで	●					●		
□ 第4章オルベリク&アーフェン	ひでえもんだな……	リバーフォード	4-1終了～4-2開始前まで	●		●					
□ 第4章オルベリク&テリオン	……なるほど	リバーフォード -下層-	4-4終了後～4-5開始前まで	●			●				
□ 第4章オルベリク&ハンイット	……気に入らないな	領主の屋敷への隠し道	4-5終了後～領主の屋敷に入るまで	●				●			
□ 第4章オルベリク&トレサ	やった!	領主の屋敷	4-5終了後～4-6開始前まで	●							●

プリムロゼ編

タイトル	冒頭のセリフ	発生場所	発生タイミング	参加メンバー							
				オル	プリ	アー	テリ	ハン	オフィ	サイ	トレ
□ 第2章プリムロゼ&オフィーリア	あの方、お知り合いですか?	スティルスノウ	2-1終了～2-2開始前まで		●				●		
□ 第2章プリムロゼ&トレサ	ねえ、プリムロゼさん	スティルスノウ	2-2終了～2-3開始前まで		●						●
□ 第2章プリムロゼ&アーフェン	ん……?	スティルスノウ	2-2終了～2-3開始前まで		●	●					
□ 第2章プリムロゼ&サイラス	いや、見事な踊りだね	スティルスノウ	2-3終了～2-5開始前まで		●					●	
□ 第2章プリムロゼ&オルベリク	"己を信じ、貫け"	黒曜館への道	2-6終了～黒曜館への隠し道でイベントを見るまで	●	●						
□ 第2章プリムロゼ&テリオン	いつになく厳しい顔をしているな	黒曜館への道	2-6終了～黒曜館への隠し道でイベントを見るまで		●		●				
□ 第2章プリムロゼ&ハンイット	プリムロゼ、その短剣は――	スティルスノウ	2-7終了～エリア移動をするまで		●			●			
□ 第3章プリムロゼ&トレサ	あのシメオンって人	ノーブルコート -東地区-	第3章開始～3-1開始前まで		●						●

◇プリムロゼ編の続き

タイトル	冒頭のセリフ	発生場所	発生タイミング	参加メンバー							
				オル	プリ	アー	テリ	ハン	オフィ	サイ	トレ
□ 第3章プリムロゼ&サイラス	——いいのかい?	ノーブルコート -東地区-	第3章開始～ 3-1 開始前まで		●					●	
□ 第3章プリムロゼ&オフィーリア	……ここが	ノーブルコート -東地区-	第3章開始～ 3-1 開始前まで		●				●		
□ 第3章プリムロゼ&オルベリク	正義、か……	ノーブルコート -東地区-	3-1 終了～ 3-2 開始前まで	●	●						
□ 第3章プリムロゼ&テリオン	いよいよ屋敷に忍び込むことになる	ノーブルコート -東地区-	3-1 終了～ 3-2 開始前まで		●		●				
□ 第3章プリムロゼ&ハンイット	墓参りは行かなくていいのか?	ノーブルコート	3-3 終了～エリア移動		●			●			
□ 第3章プリムロゼ&アーフェン	なあ、プリムロゼ	ノーブルコート	3-3 終了～エリア移動		●	●					
□ 第4章プリムロゼ&サイラス	——これは驚いた	エバーホルド	第4章開始～ 4-1 開始前まで		●					●	
□ 第4章プリムロゼ&テリオン	大丈夫か、踊子?	エバーホルド	第4章開始～ 4-1 開始前まで		●		●				
□ 第4章プリムロゼ&トレサ	ゆるせない……	エバーホルド -大劇場-	4-1 終了～エバーホルド -大劇場-の2階席でイベントを見るまで		●						●
□ 第4章プリムロゼ&オフィーリア	ひょっとして	エバーホルド -大劇場-	4-1 終了～エバーホルド -大劇場-の2階席でイベントを見るまで		●				●		
□ 第4章プリムロゼ&オルベリク	——大丈夫か、プリムロゼ?	エバーホルド -大劇場-	エバーホルド -大劇場-の2階席でイベントを見たあと～大劇場 -上層-でイベントを見るまで	●	●						
□ 第4章プリムロゼ&ハンイット	落ち着け、プリムロゼ	大劇場 -上層-	大劇場 -上層-でイベントを見たあと～ 4-2 開始前まで		●			●			
□ 第4章プリムロゼ&アーフェン	プリムロゼ、大丈夫か?	大劇場 -上層-	大劇場 -上層-でイベントを見たあと～ 4-2 開始前まで		●	●					

アーフェン編

タイトル	冒頭のセリフ	発生場所	発生タイミング	参加メンバー							
				オル	プリ	アー	テリ	ハン	オフィ	サイ	トレ
□ 第2章アーフェン&ハンイット	……子供の扱いが上手いのだな	ゴールドショア	第2章開始～ 2-1 開始前まで			●		●			
□ 第2章アーフェン&オルベリク	ほう、ずいぶんと腕の良い薬師のようだ	ゴールドショア	2-1 終了～ 2-2 開始前まで	●		●					
□ 第2章アーフェン&サイラス	本当にキミは勉強熱心だね	ゴールドショア	2-2 終了～ 2-3 開始前まで			●				●	
□ 第2章アーフェン&トレサ	ふふ 綺麗ね、その貝がら	ゴールドショア	2-3 終了～ 2-4 開始前まで			●					●
□ 第2章アーフェン&テリオン	……あの女、どうする気だ?	ゴールドショア	2-7 終了～ 2-8 開始前まで			●	●				
□ 第2章アーフェン&プリムロゼ	あら、泣いてるの? アーフェン	ゴールドショア	2-8 終了～エリア移動をするまで		●	●					
□ 第2章アーフェン&オフィーリア	アーフェンさん	ゴールドショア	2-8 終了～エリア移動をするまで			●			●		
□ 第3章アーフェン&トレサ	あのおじさん……	セントブリッジ	第3章開始～ 3-1 開始前まで			●					●
□ 第3章アーフェン&テリオン	酒場に行くのか?	セントブリッジ	第3章開始～ 3-1 開始前まで			●	●				
□ 第3章アーフェン&オフィーリア	あの、ミゲルさんですけど	セントブリッジ	第3章開始～ 3-1 開始前まで			●			●		
□ 第3章アーフェン&サイラス	負けられねえ、俺だって……!	セントブリッジ -上流-	3-1 終了～ 3-2 、もしくは 3-3 開始前まで			●				●	
□ 第3章アーフェン&プリムロゼ	……どした、プリムロゼ?	セントブリッジ -上流-	3-4 終了～ 3-5 開始前まで		●	●					
□ 第3章アーフェン&ハンイット	ミゲルはどこに行ったんだ?	セントブリッジ	3-5 終了～ 3-6 開始前まで			●		●			
□ 第3章アーフェン&オルベリク	くそ、くそ……!!	セントブリッジ	3-6 終了～ 3-7 開始前まで	●		●					
□ 第4章アーフェン&トレサ	ねえ、アーフェン	オアウェル	第4章開始～ 4-1 開始前まで			●					●
□ 第4章アーフェン&サイラス	お疲れ様……	オアウェル	第4章開始～ 4-1 開始前まで			●				●	
□ 第4章アーフェン&プリムロゼ	……ねえ、アーフェン	オアウェル	4-1 終了～ 4-2 開始前まで		●	●					
□ 第4章アーフェン&オルベリク	……なんで、あんな……	オアウェル	4-2 終了～ 4-3 開始前まで	●		●					
□ 第4章アーフェン&オフィーリア	アーフェンさん!	オアウェル	4-2 終了～ 4-3 開始前まで			●			●		
□ 第4章アーフェン&テリオン	少しはマシな顔になったな	オアウェル	4-4 終了～ 4-5 開始前まで			●	●				
□ 第4章アーフェン&ハンイット	恩人……か	オアウェル	4-6 終了～ 4-7 開始前まで			●		●			

テリオン編

タイトル	冒頭のセリフ	発生場所	発生タイミング	参加メンバー							
				オル	プリ	アー	テリ	ハン	オフィ	サイ	トレ
□ 第2章テリオン&トレサ	ねえ、テリオンさん	ノーブルコート	第2章開始～ 2-1 開始前まで				●				●
□ 第2章テリオン&オルベリク	……そうだな	ノーブルコート	2-1 終了～ 2-2 開始前まで	●			●				
□ 第2章テリオン&プリムロゼ	…………ふうん	ノーブルコート -東地区-	2-2 終了～ 2-3 開始前まで		●		●				
□ 第2章テリオン&ハンイット	で? どうやって商人から	ノーブルコート	2-4 終了～ 2-5 開始前まで				●	●			
□ 第2章テリオン&アーフェン	あっちで盗んで	ノーブルコート	2-8 終了～ 2-9 開始前まで			●	●				
□ 第2章テリオン&サイラス	しかし、学者と言うのは	ノーブルコート	2-10 終了～ 2-11 開始前まで				●			●	
□ 第2章テリオン&オフィーリア	あれが竜石ですか……	ボルダーフォール	2-12 終了～エリア移動をするまで				●		●		
□ 第3章テリオン&トレサ	闇市かぁ	ウェルスプリング	3-2 終了～ 3-3 開始前まで				●				●
□ 第3章テリオン&サイラス	どうした? 学者先生 浮い顔をして	ウェルスプリング	3-2 終了～ 3-3 開始前まで				●			●	
□ 第3章テリオン&ハンイット	……なんだ?	ウェルスプリング	3-3 終了～ 3-4 開始前まで				●	●			
□ 第3章テリオン&プリムロゼ	ちょっと、盗賊さん	南ウェルスプリング廃道	3-4 終了～ 3-5 、もしくは 3-6 開始前まで		●		●				
□ 第3章テリオン&アーフェン	くっそ……	闇市場	闇市場、もしくは南ウェルスプリング廃道でイベントを見る～ 3-8 開始前まで			●	●				
□ 第3章テリオン&オフィーリア	あの、テリオンさん	闇市場	3-8 終了～闇市場の奥でイベントを見るまで				●		●		
□ 第3章テリオン&オルベリク	あのダリウスという男、何者だ?	闇市場	闇市場の奥でイベントを見る～ 3-9 開始前まで	●			●				
□ 第4章テリオン&トレサ	テリオンさんって	ノースリーチ	第4章開始～ 4-1 開始前まで				●				●
□ 第4章テリオン&アーフェン	すっかりお尋ね者じゃねえか	ノースリーチ	第4章開始～ 4-1 開始前まで			●	●				
□ 第4章テリオン&オルベリク	……なんだ、何か言いたそうだな	ノースリーチ	4-2 終了～ 4-3 開始前まで	●			●				
□ 第4章テリオン&オフィーリア	テリオンさん……	ノースリーチ	4-2 終了～ 4-3 開始前まで				●		●		
□ 第4章テリオン&ハンイット	なりすまし……	ノースリーチ	4-5 終了～廃教会地下に到達するまで				●	●			
□ 第4章テリオン&サイラス	彼ら、組織としての統制が	廃教会地下	廃教会地下に到達～ 4-6 開始前まで				●			●	
□ 第4章テリオン&プリムロゼ	いつもながらの名演ね	廃教会地下	廃教会地下に到達～ 4-6 開始前まで		●		●				

ハンイット編

タイトル	冒頭のセリフ	発生場所	発生タイミング	参加メンバー							
				オル	プリ	アー	テリ	ハン	オフィ	サイ	トレ
□ 第2章ハンイット&サイラス	ハーゲンのやつ	ストーンガード	2-1 終了～ 2-2 開始前まで					●		●	
□ 第2章ハンイット&プリムロゼ	やれやれ……	ストーンガード	2-2 終了～ 2-3 開始前まで		●			●			
□ 第2章ハンイット&トレサ	ザンターさんはハンイットさんの	ストーンガード -下街-	2-3 終了～ 2-4 開始前まで					●			●
□ 第2章ハンイット&テリオン	……行き先がわかったのか	幻影の森への道	2-6 終了～ 2-7 開始前まで				●	●			
□ 第2章ハンイット&オルベリク	——大した男だ	ストーンガード -上街-	2-7 終了～ 2-8 開始前まで	●				●			
□ 第2章ハンイット&オフィーリア	エリザさんのことなら	ストーンガード -下街-	2-8 終了～ 2-9 開始前まで					●	●		
□ 第2章ハンイット&アーフェン	よお、ハンイット	ストーンガード	2-9 終了～エリア移動をするまで			●		●			
□ 第3章ハンイット&オフィーリア	リンデは子供たちにも大人気ですね	スティルスノウ	第3章開始～ 3-1 開始前まで					●	●		
□ 第3章ハンイット&テリオン	どうする?	スティルスノウ	3-1 終了～ 3-2 開始前まで				●	●			
□ 第3章ハンイット&サイラス	ヘンルーダ!	スティルスノウ	3-2 終了～白き森への道でイベントを見るまで					●		●	
□ 第3章ハンイット&トレサ	わあ……!	白き森	白き森に到達～ 3-3 開始前まで					●			●
□ 第3章ハンイット&オルベリク	……ドラゴンか	スティルスノウ	3-3 終了～ 3-4 開始前まで	●				●			
□ 第3章ハンイット&プリムロゼ	ふふ…………	スティルスノウ	3-3 終了～ 3-4 開始前まで		●			●			
□ 第3章ハンイット&アーフェン	へええ……	スティルスノウ	3-4 終了～ 3-5 開始前まで			●		●			
□ 第4章ハンイット&トレサ	やっと着いた……	マルサリム	第4章開始～ 4-1 開始前まで					●			●
□ 第4章ハンイット&サイラス	ここがマルサリムか……	マルサリム	第4章開始～ 4-1 開始前まで					●		●	
□ 第4章ハンイット&オフィーリア	エリザさんのお国では"赤目"が潜む	マルサリム	4-1 終了～ 4-2 開始前まで					●	●		
□ 第4章ハンイット&オルベリク	どうした? 遠い目をして	マルサリム -王宮-	4-2 終了～ 4-3 開始前まで	●				●			
□ 第4章ハンイット&テリオン	狩人の誇り……か	マルサリム -王宮-	4-2 終了～ 4-3 開始前まで				●	●			
□ 第4章ハンイット&プリムロゼ	ねえ、ハンイット?	グレイサンド遺跡	4-3 終了～ 4-4 開始前まで		●			●			
□ 第4章ハンイット&アーフェン	いこうぜ、ハンイット!	グレイサンド遺跡	4-3 終了～ 4-4 開始前まで			●		●			

オフィーリア編

タイトル	冒頭のセリフ	発生場所	発生タイミング	参加メンバー							
				オル	プリ	アー	テリ	ハン	オフィ	サイ	トレ
□ 第2章オフィーリア&サイラス	どうされました? 何か、～	セントブリッジ -大聖堂-	第2章開始～ 2-1 開始前まで						●	●	
□ 第2章オフィーリア&アーフェン	へへ……	セントブリッジ -上流-	第2章開始～ 2-1 開始前まで			●			●		
□ 第2章オフィーリア&プリムロゼ	あの子のブローチ	セントブリッジ -上流-	2-1 終了～ 2-2 開始前まで		●				●		
□ 第2章オフィーリア&トレサ	むむむ……	セントブリッジ -上流-	2-2 終了～ 2-3 開始前まで						●		●
□ 第2章オフィーリア&ハンイット	ブローチをくわえた犬か……	セントブリッジ -上流-	2-4 終了～ 2-5 開始前まで					●	●		
□ 第2章オフィーリア&テリオン	どうしました、テリオンさん?	セントブリッジ -上流-	2-5 終了～セントブリッジ -大聖堂- に向かうまで				●		●		
□ 第2章オフィーリア&オルベリク	子供というものは	セントブリッジ	セントブリッジ -大聖堂-でイベントを見る～エリア移動するまで	●					●		
□ 第3章オフィーリア&トレサ	注ぎ火の儀式って	ゴールドショア	第3章開始～ゴールドショア -大聖堂-に向かうまで						●		●
□ 第3章オフィーリア&ハンイット	さっき話していたのは……	ゴールドショア	第3章開始～ゴールドショア -大聖堂-に向かうまで					●	●		
□ 第3章オフィーリア&サイラス	あの子はどこに行ったのでしょうか……	ゴールドショア -貴族街-	ゴールドショア -大聖堂-でイベントを見る～ 3-1 開始前まで						●	●	
□ 第3章オフィーリア&テリオン	あの司教……	ゴールドショア -貴族街-	ゴールドショア -大聖堂-でイベントを見る～ 3-1 開始前まで				●		●		
□ 第3章オフィーリア&アーフェン	よお、オフィーリア	ゴールドショア -大聖堂-	3-3 終了～浜辺の洞窟の入り口でイベントを見るまで			●			●		
□ 第3章オフィーリア&プリムロゼ	どうしました、プリムロゼさん?	ゴールドショア	3-5 終了～ 3-6 開始前まで		●				●		
□ 第3章オフィーリア&オルベリク	リアナ……どうして……	ゴールドショア	3-6 終了～エリア移動をするまで	●					●		
□ 第4章オフィーリア&テリオン	どいつもこいつも悪意がよそよそしい	ウィスパーミル	第4章開始～ 4-1 開始前まで				●		●		
□ 第4章オフィーリア&プリムロゼ	こんな場所に美女たちを	ウィスパーミル	4-1 終了～ 4-2 開始前まで		●				●		
□ 第4章オフィーリア&ハンイット	……早くリアナを助けに行かないと	ウィスパーミル	4-1 終了～ 4-2 開始前まで					●	●		
□ 第4章オフィーリア&トレサ	オフィーリアさん……	ウィスパーミル	4-2 終了～ 4-3 開始前まで						●		●
□ 第4章オフィーリア&アーフェン	オフィーリア	ウィスパーミル	4-2 終了～ 4-3 開始前まで			●			●		
□ 第4章オフィーリア&オルベリク	どうされました? オルベリクさん	ウィスパーミル	4-3 終了～ 4-4 開始前まで	●					●		
□ 第4章オフィーリア&サイラス	洞窟か……	ウィスパーミル	4-3 終了～ 4-4 開始前まで						●	●	

サイラス編

タイトル	冒頭のセリフ	発生場所	発生タイミング	参加メンバー							
				オル	プリ	アー	テリ	ハン	オフィ	サイ	トレ
□ 第2章サイラス&オフィーリア	サイラスさん、先ほどの手紙は?	クオリークレスト	第2章開始～ 2-1 開始前まで						●	●	
□ 第2章サイラス&プリムロゼ	……サイラス	クオリークレスト	2-1 終了～ 2-5 開始前まで		●					●	
□ 第2章サイラス&トレサ	先生……?	クオリークレスト	2-5 終了～下水道に到達するまで							●	●
□ 第2章サイラス&テリオン	……この下水道	下水道	下水道に到達～ 2-6 開始前まで				●			●	
□ 第2章サイラス&ハンイット	山羊と言えば……	クオリークレスト	2-6 終了～ 2-7 開始前まで					●		●	
□ 第2章サイラス&アーフェン	ふむ、アーフェン君 気分が～	クオリークレスト	2-6 終了～ 2-7 開始前まで			●				●	
□ 第2章サイラス&オルベリク	おや、どうかしたのかな? 急に～	クオリークレスト	2-7 終了～エリア移動をするまで	●						●	
□ 第3章サイラス&オルベリク	……気づいたようだな	ストーンガード	第3章開始～ 3-1 開始前まで	●						●	
□ 第3章サイラス&ハンイット	……どうやら話は聞けなさそうだな	ストーンガード	3-2 終了～ 3-6 開始前まで					●		●	
□ 第3章サイラス&テリオン	……断られたな	ストーンガード	3-2 終了～ 3-6 開始前まで				●			●	

◇サイラス編の続き

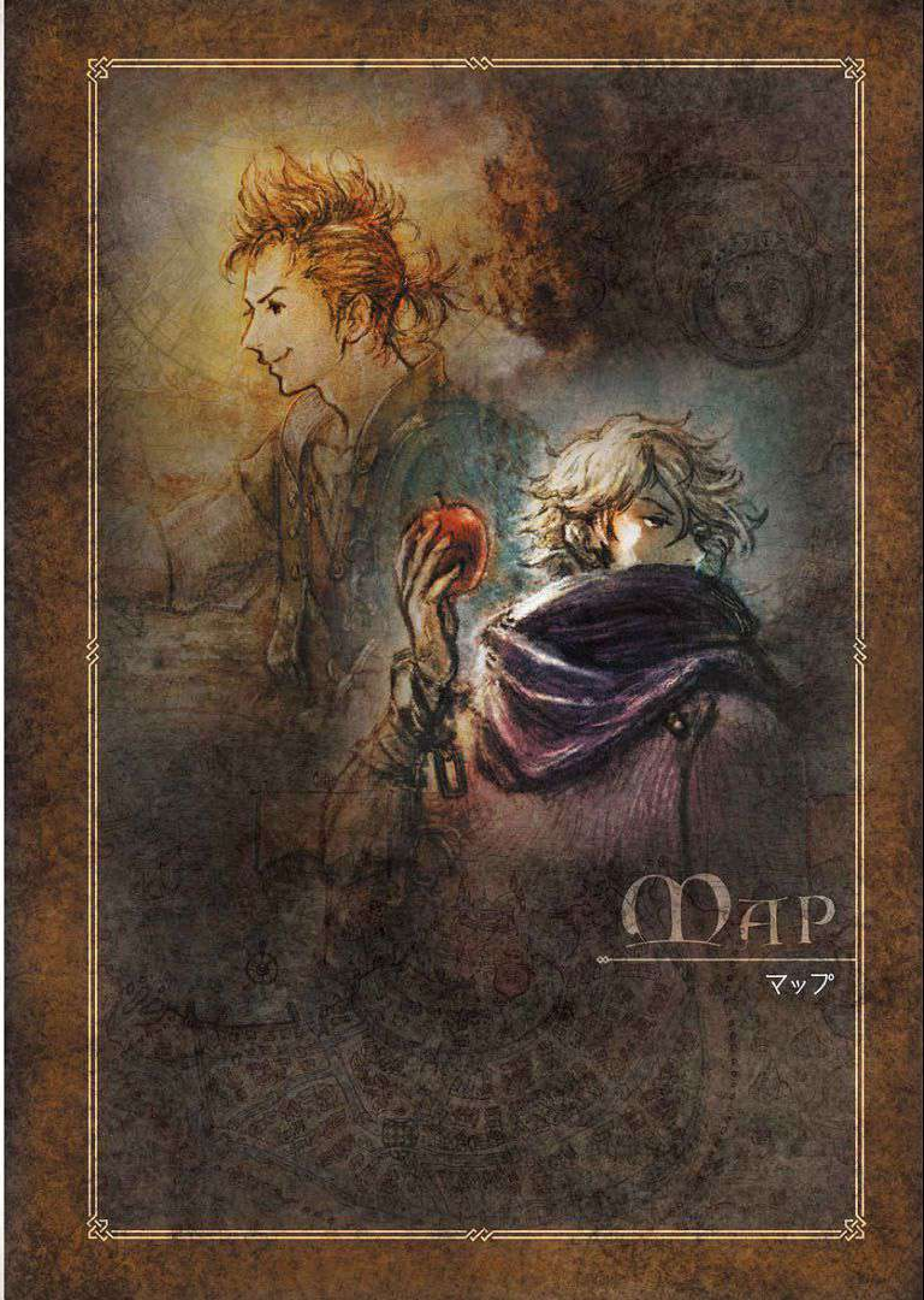
タイトル	冒頭のセリフ	発生場所	発生タイミング	参加メンバー							
				オル	プリ	アー	テリ	ハン	オフィ	サイ	トレ
□ 第3章サイラス&トレサ	サイラス先生、質問です	ストーンガード	3-7 終了～ 3-8 開始前まで							●	●
□ 第3章サイラス&アーフェン	あいつ……許せねえ!	イヴォンの生家、イヴォンの生家の地下	3-9 終了～ 3-10 開始前まで			●				●	
□ 第3章サイラス&プリムロゼ	あのテレーズって子	ストーンガード	3-10 終了～ 3-11 開始前まで		●					●	
□ 第3章サイラス&オフィーリア	サイラスさん、あの怪物は……?	ストーンガード	3-11 終了～エリア移動をするまで						●	●	
□ 第4章サイラス&ハンイット	ダスクバロウか……	ダスクバロウ	第4章開始～ 4-2 開始前まで					●		●	
□ 第4章サイラス&テリオン	……なかなかやるな	ダスクバロウ	4-2 終了～古の遺跡の壁画付近でイベントを見るまで				●			●	
□ 第4章サイラス&アーフェン	ときに、アーフェン君	ダスクバロウ	4-2 終了～古の遺跡の壁画付近でイベントを見るまで			●				●	
□ 第4章サイラス&プリムロゼ	……なんか、怖い絵ね	古の遺跡	古の遺跡の壁画付近でイベントを見る～古の遺跡の書庫でイベントを見るまで		●					●	
□ 第4章サイラス&オフィーリア	先ほどの壁画のことですが	古の遺跡	古の遺跡の壁画付近でイベントを見る～古の遺跡の書庫でイベントを見るまで						●	●	
□ 第4章サイラス&オルベリク	この本……	古の遺跡	古の遺跡の書庫でイベントを見る～ 4-3 開始前まで	●						●	
□ 第4章サイラス&トレサ	サイラス先生……	古の遺跡	古の遺跡の書庫でイベントを見る～ 4-3 開始前まで							●	●

トレサ編

タイトル	冒頭のセリフ	発生場所	発生タイミング	参加メンバー							
				オル	プリ	アー	テリ	ハン	オフィ	サイ	トレ
□ 第2章トレサ&ハンイット	これは商売の匂いがするわね	クオリークレスト -鉱山-	第2章開始～ 2-1 開始前まで					●			●
□ 第2章トレサ&サイラス	碧閃石か……	クオリークレスト	2-2 終了～ 2-4 開始前まで							●	●
□ 第2章トレサ&プリムロゼ	ぐぐぐ……	クオリークレスト	2-4 終了～ 2-5 開始前まで		●						●
□ 第2章トレサ&オフィーリア	アリーさん、やり手ですね……	クオリークレスト	2-4 終了～ 2-5 開始前まで						●		●
□ 第2章トレサ&オルベリク	あんな汚いやり方	クオリークレスト	2-5 終了～ 2-6 開始前まで	●							●
□ 第2章トレサ&テリオン	アリーを助けに行くのか?	クオリークレスト	2-5 終了～ 2-6 開始前まで				●				●
□ 第2章トレサ&アーフェン	うんうん……	クオリークレスト	2-6 終了～エリア移動をするまで			●					●
□ 第3章トレサ&オフィーリア	トレサさん	ヴィクターホロウ	第3章開始～ 3-1 開始前まで						●		●
□ 第3章トレサ&テリオン	……あの大海賊の古地図とやらが	ヴィクターホロウ	3-1 終了～ 3-2 開始前まで				●				●
□ 第3章トレサ&ハンイット	盾と古地図の交換か……	ヴィクターホロウ	3-3 終了～ 3-4 開始前まで					●			●
□ 第3章トレサ&オルベリク	友、か……	ヴィクターホロウ	3-4 終了～ 3-5 開始前まで	●							●
□ 第3章トレサ&サイラス	秘石エルドライトか……	ヴィクターホロウ	3-4 終了～ 3-5 開始前まで							●	●
□ 第3章トレサ&プリムロゼ	……素敵な宝石ね	ヴィクターホロウ	3-6 終了～エリア移動をするまで		●						●
□ 第3章トレサ&アーフェン	うーーむ……	ヴィクターホロウ	3-6 終了～エリア移動をするまで			●					●
□ 第4章トレサ&サイラス	ウィンダム家か……	グランポート	第4章開始～ 4-2 開始前まで							●	●
□ 第4章トレサ&オフィーリア	……どうか、あの方に	グランポート	第4章開始～ 4-2 開始前まで						●		●
□ 第4章トレサ&ハンイット	ううー、目移りしちゃう……!	グランポート -露店街-	第4章開始～ 4-2 開始前まで					●			●
□ 第4章トレサ&テリオン	……おい、トレサ	グランポート -露店街-	第4章開始～ 4-2 開始前まで				●				●
□ 第4章トレサ&アーフェン	うんうん……	グランポート -大競売場-	4-4 終了～ 4-5 開始前まで			●					●
□ 第4章トレサ&オルベリク	あいつ……大丈夫かな?	グランポート地下水道	4-4 終了～ 4-5 開始前まで	●							●
□ 第4章トレサ&プリムロゼ	ふふ、緊張してるの? らしくないわね	グランポート -大競売場-	4-5 終了～ 4-6 開始前まで		●						●

酒場で発生するパーティーチャット

タイトル	冒頭のセリフ	発生タイミング	参加メンバー							
			オル	プリ	アー	テリ	ハン	オフィ	サイ	トレ
□ ゲームをしよう	お2人とも、どうされたんですか?	いずれかのキャラクターで4章クリア後、一定数マップ移動後に、かつ参加メンバーが仲間に加入している状態で、酒場へ入る（複数のパーティーチャットの条件を満たしている場合は、上に記載されているものから順に発生する）						●	●	●
□ 苦手なもの	うう～		●						●	●
□ 験担ぎ	……ハンイット					●	●	●		
□ 料理の腕前	これは……お、揚げパンか						●	●	●	
□ それ、買い取ります	むむっ?		●	●						●
□ 体の調子が……	む……		●	●	●					
□ 酒を飲もう	くうーっ			●	●	●				
□ しくじり話	なぁ……あんたら				●	●	●			
□ 結婚式の風習	さっきまで、人が集まっていたようだが		●		●			●		
□ 女心	サイラス。			●		●			●	
□ 稽古	オルベリクさんは普段から		●			●		●		
□ 戦略の違い	……この間の戦いなんだが		●			●			●	
□ 商売繁盛?	ふんふん……				●		●			●
□ 踊りましょう	いい酒場ね……			●			●		●	
□ 美容に良い薬	うーん……困ったな				●			●		●
□ 動物たち	ね、ハンイットさんの			●			●			●
□ 飲み比べ	よーし、エールは行き渡ったな!		●		●	●			●	
□ 4人の能力	リンデがいないようだけど			●		●	●		●	
□ 4人の性格	うーむ……		●		●			●		●
□ 女性だけの集まり	ねえねえ、なんか不思議よね			●			●	●		●



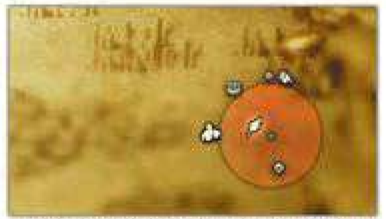
MAP DATA

マップデータ

ここからは広大なオルステラ大陸の各マップの情報が掲載されている。
まずは敵との遭遇の仕組みとマップデータの見かたを確認しておこう。

フィールドやダンジョンでの敵との遭遇

FCやイベントをのぞき、基本的に町以外のフィールドやダンジョンを移動すると敵と遭遇する。移動する距離が長いほど敵と遭遇する確率が上がり、ダッシュした場合は歩いて同じ距離を移動した場合より敵と遭遇しやすくなる仕組みだ。なお、まれにEXP・JP・リーフを大量に獲得できる"キャットリン"という敵と遭遇することがある。



▲ダッシュすることで右下のレーダーが赤くなり、歩いているときより敵と遭遇しやすくなる。



▲キャットリンは物理攻撃が当たりにくいうえすぐに逃亡してしまう。1体に属性攻撃を集中させて倒そう。

◇レアな魔物キャットリン



キャットリン

弱点	状態異常耐性
剣短斧杖	睡混

EXP	JP	リーフ	所持品
1000	150	3000	全回復のジャム(1%)



ジェントルキャットリン

弱点	状態異常耐性
剣短斧杖	睡混

EXP	JP	リーフ	所持品
200	400	3000	全回復のジャム(2%)



ブルジョワキャットリン

弱点	状態異常耐性
剣短斧杖	睡混

EXP	JP	リーフ	所持品
2000	1000	50000	全回復のジャム(3%)

祠でのバトルジョブの取得

「○○の祠」と名のつくダンジョンでは、石碑を調べることでバトルジョブ(P.116)を入手できる。祠は全12カ所あり、そのうちの8カ所は石碑を調べるだけでバトルジョブを入手できるため、祠の近くを通りかかったときはなるべく立ち寄っておこう。

残りの4カ所の祠では、石碑を調べた際に、入手できるバトルジョブと対応した強敵と戦うことになる。いずれもパーティーの平均レベルが50以上はなければ倒すのが難しい強さなので、無闇に挑まないように注意しよう。

◇バトルジョブ取得時に戦う敵(名称の右のカッコ内は倒したときに取得できるバトルジョブ)



魔剣士バロガー(ルーンマスター)

場所:魔剣士の祠(P.056)

弱点	状態異常耐性
短斧弓光闇	睡混

所持品
HP/SP回復のジャム(100%)

状態異常やマイナス効果を引き起こす「○○(属性名)のルーン」をメインに使うため、「健全化」といったプラス効果を味方に付与して対抗しよう。また、戦闘開始時は一部の弱点が無効化されているが、HPを50%以下にすると解除される。



星占師ステオーラ(星詠人)

場所:星占師の祠(P.103)

弱点	状態異常耐性
剣短火氷闇 ※1	睡混

所持品
HP/SP回復のジャム(100%)

ダメージ+混乱状態にしてくる「迷い星」、「迷いの凶星」と、こちらのプラス効果を消しつつ、プラス効果も無効化する「打ち消しのめぐり」が非常にやっかい。普段は回復に徹しながらチャンスをうかがい、ブレイク時に一気にダメージを与えていこう。



魔大公ドライサング(魔術師)

場所:魔大公の祠(P.088)

弱点	状態異常耐性
剣槍斧雷光 ※2	睡混

所持品
HP/SP回復のジャム(100%)

属性攻撃をメインに繰り出すほか、「骨嚙」による強化無効効果、「魔大公の秘術」で自身に能力アップを付与してくる。1回の攻撃で倒されてしまうのを防ぐために、装備やサポートアビリティで最大HPを上昇させて挑もう。



豪武匠ウィンヒルド(武芸家)

場所:豪武匠の祠(P.072)

弱点	状態異常耐性
杖氷風闇 ※3	睡混

所持品
HP/SP回復のジャム(100%)

多彩な物理攻撃を使用するほか、残りHPがわずかになると1ターンに6回行動してくるようになる。「土竜の舞」や「コウモリ」で受けるダメージを抑えられれば、戦いを有利に進めやすくなるため、これらのアビリティを用意するのがオススメだ。

※1……ブレイク復帰時に弱点がいずれかのパターンに変化:「①闇」「②槍、弓、火、氷」「③剣、短、雷、風」。
※2……ブレイク復帰時に弱点が変化:「①剣、雷、風」→「②弓、光、闇」→「③短剣、火、氷」を繰り返す。
※3……「豪武匠の咆哮」使用直前、弱点が「剣、火、雷、光」に変化。

マップデータの見かた



❶ワールドマップ上の位置
掲載しているマップがワールドマップのどの辺りかを示す大まかな位置。左上のアイコンは掲載しているマップのワールドマップ上での位置。

❷地名
そのページに掲載しているマップの地方名と名称。地方名の右のアイコンはそのマップがメインストーリーの開始場所になっているキャラクターと章を示す。

❸マップ情報
マップの詳細な情報。各種アイコンの意味は右のとおり。

❹入手アイテムリスト
そのマップで入手できるアイテムの一覧。入手場所は「マップ情報」のアイコンと対応している。また、アイテム名の前にA-01のような町の人アイコンが記載されているアイテムは、対応した町の人から「聞き出す/探る」で情報を得ることで「マップ情報」の対応したアイコンの場所に出現する。

❺ショップデータ
そのマップで利用できるショップと品ぞろえ。価格の単位はリーフ。ショップ名のあとに「(追加情報A-01)」のように記載されている場合は、対応する町の人から「聞き出す/探る」で情報を得ることで、リストの赤字のアイテムが追加される。

❻エネミーリスト
マップに出現する敵のデータ。各項目の意味は下のとおり。

◇項目の意味

名前 (a)	進 (b)	HP (c)	弱点 (d)	状態異常耐性	所持品 (e)
山のラッパキン I	V	308	剣短斧杖	—	HP回復のブドウ(10%)

ⓐ名前……敵の名称

ⓑ出現進捗度……その敵が出現しはじめる進捗度。進捗度変化の詳細は11ページ参照

ⓒHP……その敵のHP

ⓓ弱点と状態異常耐性……その敵の弱点と状態異常耐性。弱点は記載されているものが有効。状態異常耐性はアイコンが記載されているものが無効となる。各アイコンの意味は以下のとおり

剣…剣	槍…槍	短…短剣
斧…斧	弓…弓	杖…杖
火…火属性	氷…氷属性	雷…雷属性
風…風属性	光…光属性	闇…闇属性
毒…毒状態	暗…暗闇状態	
混…混乱状態	睡…睡眠状態	

ⓔ所持品……敵が所持しているアイテム。盗むことで入手できるほか、倒したときにカッコ内の確率で入手できる

◇アイコンの意味

ア (イ)……宝箱。アイテムなどが入っている。(イ)のようにカッコが記載されている場合は、その付近の建物の中にあることを示す

ア (イ)……テリオンがパーティー入っていると開けることが可能になる「鍵付き宝箱」。(イ)のようにカッコが記載されている場合、その付近の建物の中にあることを示す

ア (イ)……「聞き出す/探る」で場所が判明する隠しアイテム。(イ)のようにカッコが記載されている場合、その付近の建物の中にあることを示す

……セーブポイント

宿……宿屋

道……道具屋

武……武具屋

よ……よろず屋

旅……旅の道具屋

酒……酒場、もしくは酒場のマスター

A-01 A-02・03 A-04~06 (A-07) A-08……町の人とそのおおよその位置。名前や行なえるFCの詳細は130ページからの「町の人データ」を参照。A-02・03やA-04~06と記載されている場合は、その付近に複数人の町の人がいること、(A-07)のようにカッコつきのものは建物の中にいること、A-08のように黄色いものは、サブストーリー(P.034)の開始地点となる町の人を示す

南サンシェイド砂道(P.060)へ……マップのつながり

BOSS ヘルゲニシュ(P.021)……メインストーリーやサブストーリーなどで戦うボスの出現地点

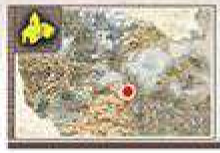
……一時通行止め。メインストーリーの進行状況によって通行止めとなる場所

オルベリク出発地点(主人公以外)……各主人公のスタート地点

オルベリク第1章進行中のみ屋内のベッドで宿泊可能(無料)……補足情報

……隠し通路

……視認しにくいマップの移動可能な範囲



コブルストン＆山賊たちの根城への道＆山賊たちの根城







◇入手アイテムリスト

(ア)	団長の剣
(イ)	HP回復のブドウ
ウ	古びたコイン
エ	HP回復のブドウ
オ	光の精霊石
カ	SP回復のプラム
キ	銅版のランタン
ク	SP回復のプラム
ケ	ブラックキャップ
コ	HP回復のブドウ
サ	火の精霊石
シ	A-07 キャンディ
ス	A-08 復活のオリーブ
セ	A-02 秘薬の素材
(ソ)	A-12 スペルボウ
(タ)	A-09 ウォーランス

◇ショップデータ

よろず屋(追加情報 A-01)

アイテム名	価格
アイアンソード	800
グレートソード	7500
ウォースピア	1400
スペルナイフ	2200
ラウンドシールド	600
タワーシールド	14400
ブロンズヘルム	840
ラージヘルム	1680
ブロンズアーマー	1200
シルバーベスト	4160
HP回復のブドウ	50
SP回復のプラム	240
復活のオリーブ	500
沈黙の治療ハーブ	30
睡眠の治療ハーブ	30
気絶の治療ハーブ	30
薬の素材	5
ブドウの樹液	40

旅の道具屋

アイテム名	価格
HP回復のブドウ	50
SP回復のプラム	240
復活のオリーブ	500

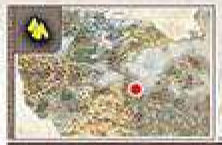
◇エネミーリスト(山賊たちの根城への道)

名前	進	HP	弱点	状態異常耐性	所持品
山のラットキンⅠ	0	368	[illegible]	—	HP回復のブドウ(10%)
山のラットキンⅡ	0	380	[illegible]	—	ブドウの樹液(30%)
山のラットキンⅢ	4	773	[illegible]	—	SP回復のプラム(7%)
ロックマジロ	0	350	[illegible]	—	ブドウの樹液(30%)
オオハヤブサ	0	298	[illegible]	—	ザクロの樹液(30%)
オオハヤブサ別種	4	504	[illegible]	—	ザクロの樹液(35%)
ハイランドゴート	6	1436	[illegible]	—	オリーブの花(30%)

◇エネミーリスト(山賊たちの根城)

名前	進	HP	弱点	状態異常耐性	所持品
山賊Ⅰ	0	385	[illegible]	—	さびしい財布(4%)
山賊Ⅱ	0	405	[illegible]	—	さびしい財布(4%)
山賊Ⅲ	4	742	[illegible]	—	さびしい財布(8%)
山のラットキンⅠ	※1	368	[illegible]	—	HP回復のブドウ(10%)
山のラットキンⅡ	2	380	[illegible]	—	ブドウの樹液(30%)
山のラットキンⅢ	4	773	[illegible]	—	SP回復のプラム(7%)
ウロコヘビ	0	385	[illegible]	—	毒の治療ハーブ(10%)
ウロコヘビ別種	4	631	[illegible]	—	毒の治療ハーブ(15%)
クロコウモリ	0	349	[illegible]	—	ナゾの花(20%)
クロコウモリ別種	4	565	[illegible]	—	ナゾの花(30%)

※1：進捗ポイント0～1まで出現。



南コブルストン山道＆北コブルストン山道＆無垢の巣窟







◇入手アイテムリスト

ア	復活のオリーブ
イ	沈黙の治療ハーブ
ウ	1000リーフ
エ	HP回復のブドウ
オ	睡眠の治療ハーブ
カ	SP回復のプラム
キ	属攻増強のナッツ
ク	HP回復のブドウ
ケ	光の精霊石
コ	1200リーフ
サ	SP回復のプラム
シ	復活のオリーブ(大)
ス	ポールメイス
セ	SP回復のプラム(大)
ソ	HP回復のブドウ(大)
タ	命中増強のナッツ

◇エネミーリスト(南コブルストン山道&北コブルストン山道)

名前	進	HP	弱点	状態異常耐性	所持品
山のラットキンⅠ	0	368	[illegible]	—	HP回復のブドウ(10%)
山のラットキンⅡ	0	380	[illegible]	—	ブドウの樹液(30%)
山のラットキンⅢ	4	773	[illegible]	—	SP回復のプラム(7%)
ロックマジロ	0	350	[illegible]	—	ブドウの樹液(30%)
オオハヤブサ	0	298	[illegible]	—	ザクロの樹液(30%)
オオハヤブサ別種	4	504	[illegible]	—	ザクロの樹液(35%)
ハイランドゴート	6	1436	[illegible]	—	オリーブの花(30%)

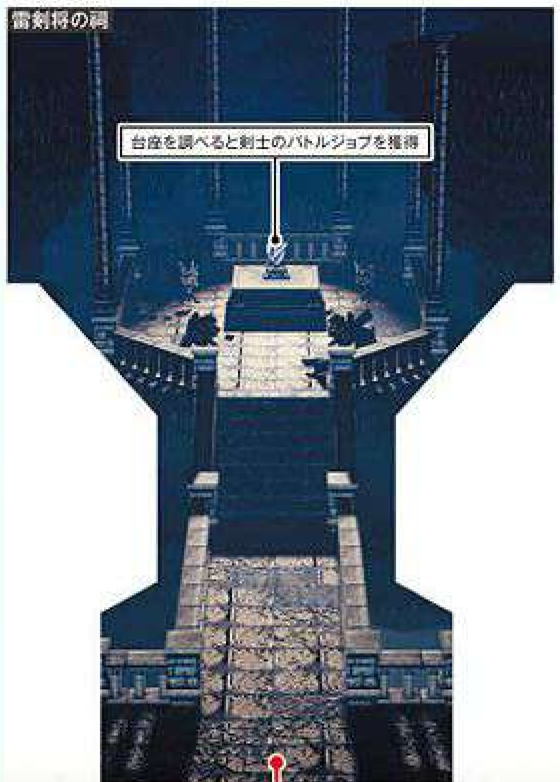
◇エネミーリスト(無垢の巣窟)

名前	進	HP	弱点	状態異常耐性	所持品
ファイアウィスプ	0	389	[illegible]	[illegible]	火の精霊石(4%)
アイスウィスプ	0	389	[illegible]	[illegible]	氷の精霊石(4%)
ウィンドウィスプ	0	1834	[illegible]	[illegible]	風の精霊石(4%)
サンダーウィスプ	0	1834	[illegible]	[illegible]	雷の精霊石(4%)
ライトウィスプ	0	399	[illegible]	[illegible]	光の精霊石(4%)
ダークウィスプ	0	399	[illegible]	[illegible]	闇の精霊石(4%)
マリオネットボーンズ	0	2753	[illegible]	[illegible]	混乱の治療ハーブ(10%)
マリオネットボーンズ別種	0	2753	[illegible]	[illegible]	混乱の治療ハーブ(10%)
ウォーキングボーンズ	0	361	[illegible]	[illegible]	HP回復のブドウ(10%)
ウロコヘビ別種	0	631	[illegible]	—	毒の治療ハーブ(15%)
クロコウモリ別種	0	565	[illegible]	—	ナゾの花(30%)
ハイランドゴート	0	1436	[illegible]	—	オリーブの花(30%)

◄ハイランド地方 7 8 ►

北ストーンガード山道＆雷剣将の祠





◇入手アイテムリスト

ア	HP回復のブドウ(大)
イ	BP回復のザクロ
ウ	光の精霊石(大)

◇エネミーリスト(北ストーンガード山道)

名前	逃	HP	弱点	状態異常耐性	所持品
山のラットキンⅣ	0	2074	剣弓風光	—	HP回復のブドウ(大)(8%)
山のラットキンⅤ	0	2152	剣弓風光	—	ブドウの樹液(35%)
山のラットキンⅥ	16	2964	槍斧闇	—	SP回復のプラム(7%)
山の大ラットキンⅠ	24	5282	槍杖闇光	—	SP回復のプラム(14%)
オオハヤブサ別種	0	504	剣槍弓風闇	—	ザクロの樹液(35%)
ハイランドゴート	0	1436	剣槍光	—	オリーブの花(30%)
マウンテンゴート	24	4219	剣槍光	—	オリーブの花(40%)
グレイブシーフ	24	4427	斧氷闇	—	復活のオリーブ(15%)
ゾヤック	0	2789	槍斧炎	—	ブドウの樹液(35%)

◄ハイランド地方 9 ► ハンイット編 第2章 サイラス編 第3章

ストーンガード＆ストーンガード-上街-＆ストーンガード-下街-







◇入手アイテムリスト

ア		HP回復のブドウ(大)
(イ)		ホーントアーマー
ウ		SP回復のプラム
エ	B-04	火の精霊石(特大)
オ	B-06	さびしい財布
カ	B-14	兵士の大弓
(キ)	B-21	バスタードソード
(ク)	B-22	グラビトンアクス
ケ	B-25	SP回復のプラム(大)
コ	B-36	銅の入った革袋
サ	B-01	大きな鳥の羽

◇ショップデータ

道 道具屋

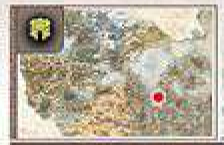
アイテム名	価格
HP回復のブドウ	50
HP回復のブドウ(大)	260
SP回復のプラム	240
復活のオリーブ(大)	3000
沈黙の治療ハーブ	30
睡眠の治療ハーブ	30
秘薬の素材(拡散)	3200
劇物の素材(拡散)	100
ドクリミキの葉	5

武 武具屋(追加情報 B-32)

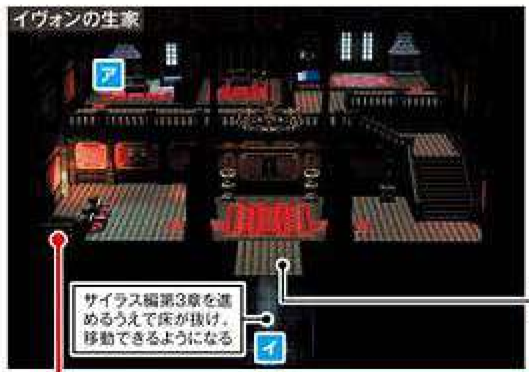
アイテム名	価格
ヘヴィアクス	7500
ホーンスラッシャー	22000
キラーボウ	8000
マギアボウ	10000
兵士の大弓	12000
カイトシールド	2400
スパイクシールド	9600
シルバーヘルム	3600
ハヤブサの帽子	6960
シルバーアーマー	4680
エレメントローブ	8160
インペリアルベスト	19200

マップ
マップデータ
町の人 B-01~44
MAP INDEX
ハイランド
サンランド
リバーランド
クリフランド
ウッドランド
フロストランド
フラットランド
コーストランド
コブルストン
山賊たちの根城への道
山賊たちの根城
南コブルストン山道
北コブルストン山道
無銘の巣窟
北ストーンガード山道
雷剣将の祠
ストーンガード
ストーンガード-上街-
ストーンガード-下街-
イヴォンの生家
イヴォンの生家の地下
幻影の森への道
幻影の森
西ストーンガード山道
王家の墓
西エバーホルド山道
魔剣士の祠
エバーホルド地下坑道跡
エバーホルド
エバーホルド-大劇場-
大劇場-上層-
大劇場-下層-
サンシェイド
サンシェイド-酒場-
サンシェイド地下道

◂ ハイランド地方 10 ▸

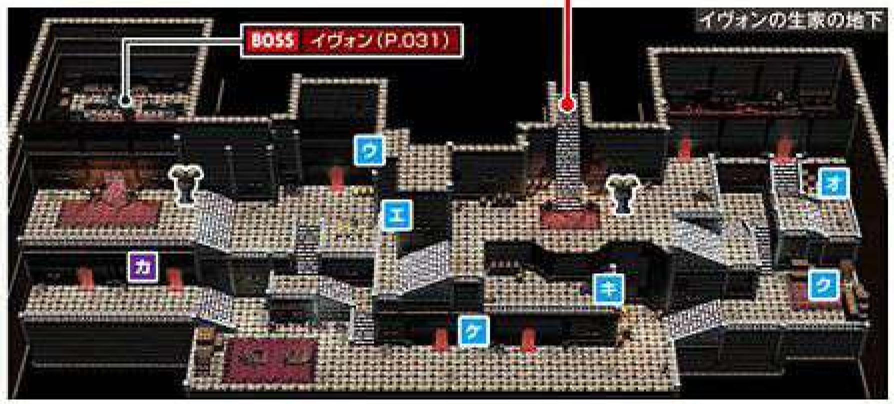


イヴォンの生家＆イヴォンの生家の地下



◇ エネミーリスト（イヴォンの生家＆イヴォンの生家の地下）

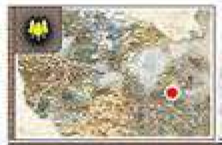
名前	逃	HP	弱点	状態異常耐性	所持品
人喰いコウモリ	0	3228	[illegible]	—	ナソの花（40%）
魔導機兵（火）	0	4839	[illegible]	[illegible]	火の精霊石（4%）
魔導機兵（雷）	0	4839	[illegible]	[illegible]	雷の精霊石（4%）
古代遺物（獣）・赤型	0	5389	[illegible]	[illegible]	BP回復のザクロ（大）（5%）
古代遺物（獣）・黒型	0	5389	[illegible]	[illegible]	BP回復のザクロ（大）（5%）
研究員Ⅰ	0	4646	[illegible]	—	吐息の瓶詰（20%）
研究員Ⅱ	0	6155	[illegible]	—	ハイパードリンク（15%）
研究員Ⅲ	0	7097	[illegible]	—	ルーナニクトの実（10%）



◇ 入手アイテムリスト

ア	SP回復のプラム
イ	骨
ウ	SP全体回復のプラム
エ	光の精霊石（特大）
オ	暗闇耐性ストーン
カ	ラージクォーツロッド
キ	12000リーフ
ク	BP回復のザクロ（大）
ケ	火の精霊石（大）

◂ ハイランド地方 11 12 ▸



幻影の森への道＆幻影の森



◇ 入手アイテムリスト

ア	5000リーフ
イ	沈黙の治療ハーブ
ウ	金鉱石にみえるもの

◇ エネミーリスト（幻影の森への道）

名前	逃	HP	弱点	状態異常耐性	所持品
山のラットキンⅣ	0	2074	[illegible]	—	HP回復のブドウ（大）（8%）
山のラットキンⅤ	0	2152	[illegible]	—	ブドウの樹液（35%）
山のラットキンⅥ	0	2964	[illegible]	—	SP回復のプラム（7%）
山の大ラットキンⅠ	0	5282	[illegible]	—	SP回復のプラム（14%）
オオハヤブサ別種	0	504	[illegible]	—	ザクロの樹液（35%）
ハイランドゴート	0	1436	[illegible]	—	オリーブの花（30%）
マウンテンゴート	0	4219	[illegible]	—	オリーブの花（40%）
グレイプシーフ	0	4427	[illegible]	—	復活のオリーブ（15%）
ゾヤック	0	2789	[illegible]	—	ブドウの樹液（35%）



◇ 入手アイテムリスト

エ	銅の入った麻袋
オ	6000リーフ
カ	HP/SP回復のジャム
キ	火のアミュレット
ク	火の精霊石（大）

◇ エネミーリスト（幻影の森）

名前	逃	HP	弱点	状態異常耐性	所持品
イビルティア	0	3269	[illegible]	—	復活のオリーブ（大）（4%）
うごめく植物	0	1880	[illegible]	—	ザクロの樹液（30%）
あばれる植物	0	1866	[illegible]	—	ザクロの樹液（35%）
うごめく樹木	0	2195	[illegible]	—	ザクロの樹液（35%）
化けきのこ	0	3129	[illegible]	—	毒の治療ハーブ（15%）
うごめく菌類	0	3067	[illegible]	—	沈黙の治療ハーブ（15%）

◂ ハイランド地方 13 14 ▸



西ストーンガード山道＆王家の墓





◇ 入手アイテムリスト

ア	火の精霊石（大）	オ	暗闇耐性ストーン	ケ	スピードヘルム
イ	SP回復のプラム（大）	カ	奇抜な骨董品	コ	暗闇の瓶詰
ウ	銅の入った麻袋	キ	9400リーフ		
エ	BP回復のザクロ	ク	HP全体回復のブドウ		

◇ エネミーリスト（西ストーンガード山道）

名前	逃	HP	弱点	状態異常耐性	所持品
山のラットキンⅣ	0	2074	[illegible]	—	HP回復のブドウ（大）（8%）
山のラットキンⅤ	0	2152	[illegible]	—	ブドウの樹液（35%）
山のラットキンⅥ	16	2964	[illegible]	—	SP回復のプラム（7%）
山の大ラットキンⅠ	24	5282	[illegible]	—	SP回復のプラム（14%）
オオハヤブサ別種	0	504	[illegible]	—	ザクロの樹液（35%）
ハイランドゴート	0	1436	[illegible]	—	オリーブの花（30%）
マウンテンゴート	24	4219	[illegible]	—	オリーブの花（40%）
グレイプシーフ	24	4427	[illegible]	—	復活のオリーブ（15%）
ゾヤック	0	2789	[illegible]	—	ブドウの樹液（35%）

◇ エネミーリスト（王家の墓）

名前	逃	HP	弱点	状態異常耐性	所持品
魔導機（風）	0	1651	[illegible]	[illegible]	風の精霊石（4%）
魔導機（光）	0	1981	[illegible]	[illegible]	光の精霊石（4%）
魔導機兵（風）	0	1834	[illegible]	[illegible]	風の精霊石（4%）
魔導機兵（光）	0	1956	[illegible]	[illegible]	光の精霊石（4%）
盗賊Ⅰ	0	1626	[illegible]	—	さびしい財布（15%）
盗賊Ⅱ	0	1153	[illegible]	—	さびしい財布（15%）
古代遺物（風獣）	0	3202	[illegible]	[illegible]	風の精霊石（大）（4%）
古代遺物（光獣）	0	3385	[illegible]	[illegible]	光の精霊石（大）（4%）

西エバーホルド山道&魔剣士の祠&エバーホルド地下坑道跡







◇入手アイテムリスト

ア	火の精霊石(大)
イ	光の精霊石(特大)
ウ	SP回復のプラム(大)
エ	銀の入った革袋
オ	BP回復のザクロ(大)
カ	50000リーフ
キ	SP全体回復のプラム
ク	HP全体回復のブドウ
ケ	全回復のジャム
コ	SP回復のプラム(大)
サ	暗闇耐性ストーン
シ	デススラッシャー
ス	知恵比べの杖
セ	BP回復のザクロ(特大)
ソ	復活のオリーブ(大)
タ	HP全体回復のブドウ
チ	35000リーフ

◇エネミーリスト(西エバーホルド山道)

名前	進	HP	弱点	状態異常耐性	所持品
山の大ラットキンⅠ	0	5282	[illegible]	—	SP回復のプラム(14%)
山の大ラットキンⅡ	0	6479	[illegible]	—	ブドウの樹液(40%)
山の大ラットキンⅢ	0	6831	[illegible]	—	HP全体回復のブドウ(12%)
ヤミガラス	0	5027	[illegible]	—	コンラントの葉(30%)
蛇鳥	0	5648	[illegible]	—	ザクロの樹液(40%)
朽ちた鎧	0	4531	[illegible]	[illegible]	HP/SP回復のジャム(3%)
ベルセゴート	0	7334	[illegible]	—	オリーブの花(45%)

◇エネミーリスト(魔剣士の祠)

名前	進	HP	弱点	状態異常耐性	所持品
朽ちた鎧	0	4531	[illegible]	[illegible]	HP/SP回復のジャム(3%)
古代遺物・氷兵	0	16678	[illegible]	[illegible]	SP全体回復のプラム(3%)
古代遺物・風兵	0	16678	[illegible]	[illegible]	SP全体回復のプラム(3%)
古代遺物・光兵	0	16960	[illegible]	[illegible]	SP全体回復のプラム(3%)
古代遺物(氷獣)・別型	0	6908	[illegible]	[illegible]	氷の精霊石(特大)(4%)
古代遺物(風獣)・別型	0	7599	[illegible]	[illegible]	風の精霊石(特大)(4%)
古代遺物(光獣)・別型	0	7040	[illegible]	[illegible]	光の精霊石(特大)(4%)

◇エネミーリスト(エバーホルド地下坑道跡)

名前	進	HP	弱点	状態異常耐性	所持品
山の大ラットキンⅡ	0	6479	[illegible]	—	ブドウの樹液(40%)
山の大ラットキンⅢ	0	6831	[illegible]	—	HP全体回復のブドウ(12%)
ベルセゴート	0	7334	[illegible]	—	オリーブの花(45%)
朽ちた鎧	0	4531	[illegible]	[illegible]	HP/SP回復のジャム(3%)
ダークエレメント	0	2888	[illegible]	[illegible]	闇の精霊石(特大)(4%)
バンディットボーンズ	0	6290	[illegible]	[illegible]	ガラクタの入った小袋(4%)
バンディットボーンズ別種	0	7369	[illegible]	[illegible]	恐怖の治療ハーブ(8%)
夢喰らい ※1	0	21216	[illegible]	—	全回復のジャム(3%)

※1:ボスの夢喰らい撃破後、マップ移動中にランダムで出現するようになる。

エバーホルド&エバーホルド-大劇場-





◇入手アイテムリスト

ア	SP全体回復のプラム
イ	めずらしい石
ウ	HP回復のブドウ(大)
エ	C-02 暗闇の瓶詰
オ	C-01 HP全体回復のブドウ
(カ)	C-08 めずらしい石
(キ)	C-13 奇抜な骨董品
ク	C-04 復活のオリーブ(大)

◇ショップデータ

道具屋

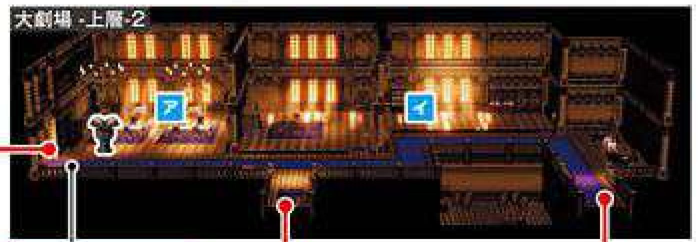
アイテム名	価格
HP回復のブドウ(大)	260
HP全体回復のブドウ	720
SP回復のプラム	240
SP回復のプラム(大)	900
復活のオリーブ(大)	3000
混乱の治療ハーブ	30
恐怖の治療ハーブ	30
秘薬の素材	2600
超劇物の素材	2600
超劇物の素材(拡散)	3200
ドクリミキの葉	5
ブドウの樹液	40

武具屋(追加情報 C-11)

アイテム名	価格
クリムゾンダガー	35000
ソウルナイフ	37000
ミリオンダガー	55000
電気槍の帽子	18000
静寂のケープ	19200
察知のブレスレット	5800

エバーホルド-大劇場-の続き＆大劇場-上層-＆大劇場-下層-

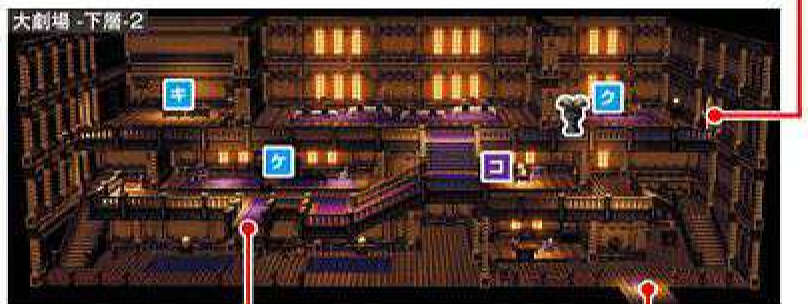


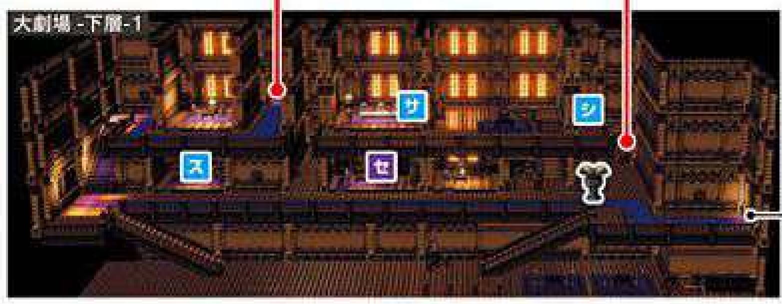


BOSS シメオン、首筋の男シメオン(P.021) ※1









エバーホルド -大劇場-1(P.057)へ

◇入手アイテムリスト

ア	BP回復のザクロ(特大)
イ	暗闇耐性ストーン
ウ	全回復のジャム
エ	光の精霊石(特大)
オ	エンシェントロッド
カ	銀の入った革袋
キ	SP回復のプラム(大)
ク	火炎のアミュレット
ケ	HP/SP回復のジャム
コ	インビジブルセイバー
サ	30000リーフ
シ	火の精霊石(特大)
ス	20000リーフ
セ	繊細な踊子衣装

※1：プリムロゼ編第4章では、エバーホルド -大劇場-3に入るとシメオン、首筋の男シメオンとバトルになる。

◇エネミーリスト(大劇場 -上層-)

名前	逃	HP	弱点	状態異常耐性	所持品
魔導機(氷)・別型	0	4839	[illegible]	[illegible]	氷の精霊石(大)(4%)
魔導機(光)・別型	0	4155	[illegible]	[illegible]	光の精霊石(大)(4%)
魔導飛器(氷)・別型	0	7514	[illegible]	[illegible]	氷の精霊石(大)(4%)
魔導飛器(光)・別型	0	7629	[illegible]	[illegible]	光の精霊石(大)(4%)
魔導機兵(氷)・別型	0	5890	[illegible]	[illegible]	氷の精霊石(大)(4%)
魔導機兵(光)・別型	0	6546	[illegible]	[illegible]	光の精霊石(大)(4%)

◇エネミーリスト(大劇場 -下層-)

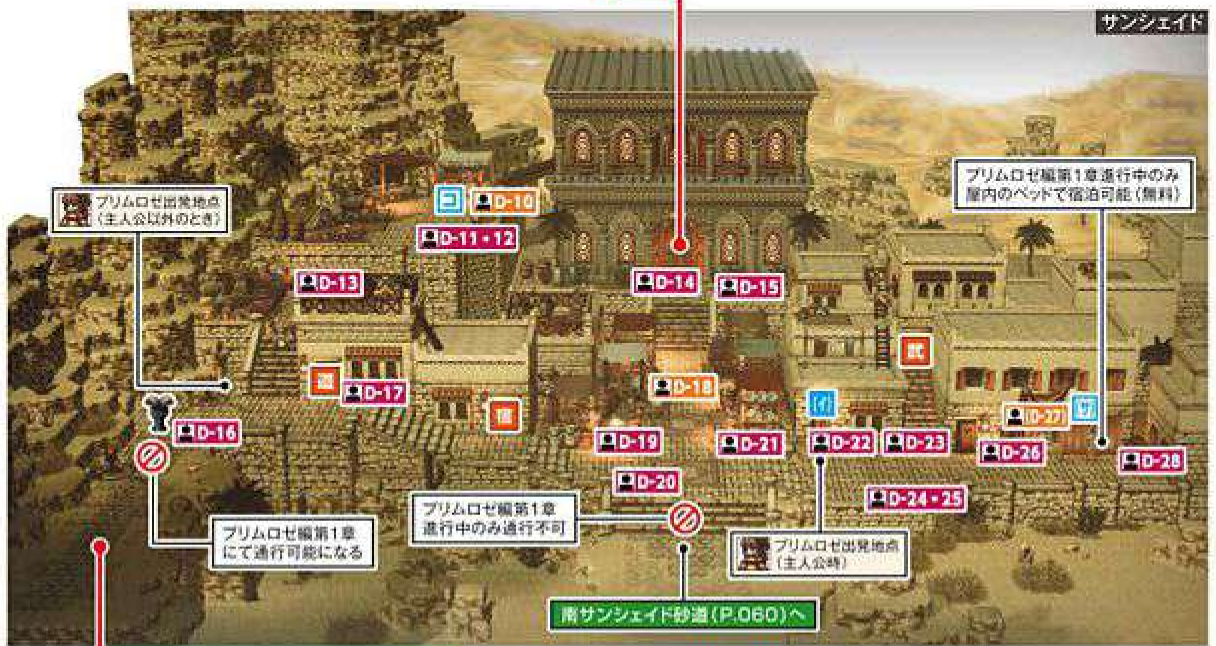
名前	逃	HP	弱点	状態異常耐性	所持品
魔導機(氷)・別型	0	4839	[illegible]	[illegible]	氷の精霊石(大)(4%)
魔導機(光)・別型	0	4155	[illegible]	[illegible]	光の精霊石(大)(4%)
魔導飛器(氷)・別型	0	7514	[illegible]	[illegible]	氷の精霊石(大)(4%)
魔導飛器(光)・別型	0	7629	[illegible]	[illegible]	光の精霊石(大)(4%)
黒曜会幹部I	0	5553	[illegible]	—	毒の治療ハーブ(15%)
黒曜会幹部II	0	5949	[illegible]	—	毒の瓶詰(8%)

サンシェイド＆サンシェイド-酒場-＆サンシェイド地下道



◇入手アイテムリスト

ア	HP回復のブドウ
(イ)	古風な踊子衣装
ウ	闇の精霊石
エ	SP回復のプラム
オ	体力のピアス
カ	HP回復のブドウ
キ	D-12 復活のオリーブ(大)
ク	D-08 HP増強のナッツ
ケ	D-04 スペルグレイヴ
コ	D-28 銀の入った革袋
(サ)	D-14 HP回復のブドウ(大)





BOSS ヘルゲニシュ(P.021) ※1

※1：プリムロゼ編第1章では、南サンシェイド砂道へ移動するとヘルゲニシュとバトルになる。

◇ショップデータ

道具屋

アイテム名	価格
HP回復のブドウ	50
SP回復のプラム	240
復活のオリーブ	500
毒の治療ハーブ	30
暗闇の治療ハーブ	30
睡眠の治療ハーブ	30
薬の素材(拡散)	100
動物の素材	5
ドクリミキの葉	5

武具屋(追加情報 D-22)

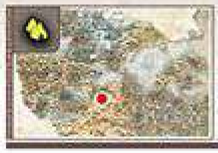
アイテム名	価格
ファルコンセイバー	12000
ウォースピア	1400
デザートスピア	8000
アイアンダガー	800
スペルナイフ	2200
ピアシングダガー	7500
スペルハチェット	1800
ラウンドシールド	600
羽根つき帽子	660
セイントティアラ	2760
グランドヘルム	9600
ブロンズベスト	1080
毛皮のローブ	1800
守護のピアス	360

旅の道具屋

アイテム名	価格
HP回復のブドウ	50
SP回復のプラム	240
復活のオリーブ	500

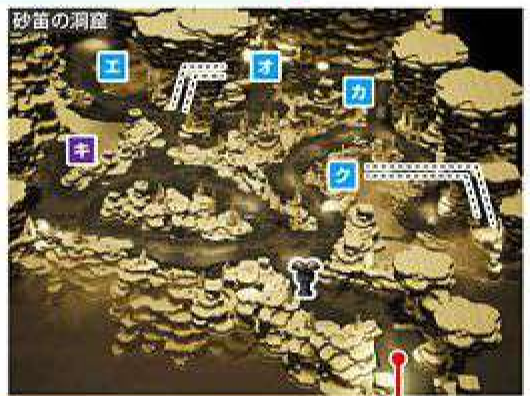
◇エネミーリスト(サンシェイド地下道)

名前	逃	HP	弱点	状態異常耐性	所持品
砂漠のリザードマンI	0	386	[illegible]	—	SP回復のプラム(7%)
砂漠のリザードマンII	0	437	[illegible]	—	プラムの樹液(30%)
砂漠のリザードマンIII	3	738	[illegible]	—	HP回復のブドウ(10%)
サシガメ	0	387	[illegible]	—	ザクロの樹液(30%)
サシガメ別種	3	804	[illegible]	—	ザクロの樹液(35%)
クロコウモリ	0	349	[illegible]	—	ナゾの花(20%)
クロコウモリ別種	3	565	[illegible]	—	ナゾの花(30%)
ライトウィスプ	0	399	[illegible]	[illegible]	光の精霊石(4%)



南サンシェイド砂道&東サンシェイド砂道&砂笛の洞窟







◇入手アイテムリスト

ア	SP回復のプラム
イ	古びたコイン
ウ	混乱の治療ハーブ
エ	火の精霊石(大)
オ	SP回復のプラム(大)
カ	復活のオリーブ(大)
キ	6000リーフ
ク	ヘヴィボウ
ケ	雷の精霊石
コ	復活のオリーブ
サ	HP回復のブドウ

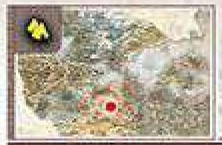
◇エネミーリスト(南サンシェイド砂道&東サンシェイド砂道)

名前	進	HP	弱点	状態異常耐性	所持品
砂漠のリザードマンI	0	386	[illegible]	—	SP回復のプラム(7%)
砂漠のリザードマンII	0	437	[illegible]	—	プラムの樹液(30%)
砂漠のリザードマンIII	3	738	[illegible]	—	HP回復のブドウ(10%)
サボテンコロガシ	※1	330	[illegible]	—	復活のオリーブ(3%)
ムクロコロガシ	3	706	[illegible]	—	復活のオリーブ(6%)
カミツキアリ	0	411	[illegible]	—	プラムの樹液(30%)
サンドワーム	4	1724	[illegible]	—	オリーブの花(30%)
カミツキアリ別種	3	794	[illegible]	—	プラムの樹液(35%)

※1:進捗ポイント0~3まで出現。

◇エネミーリスト(砂笛の洞窟)

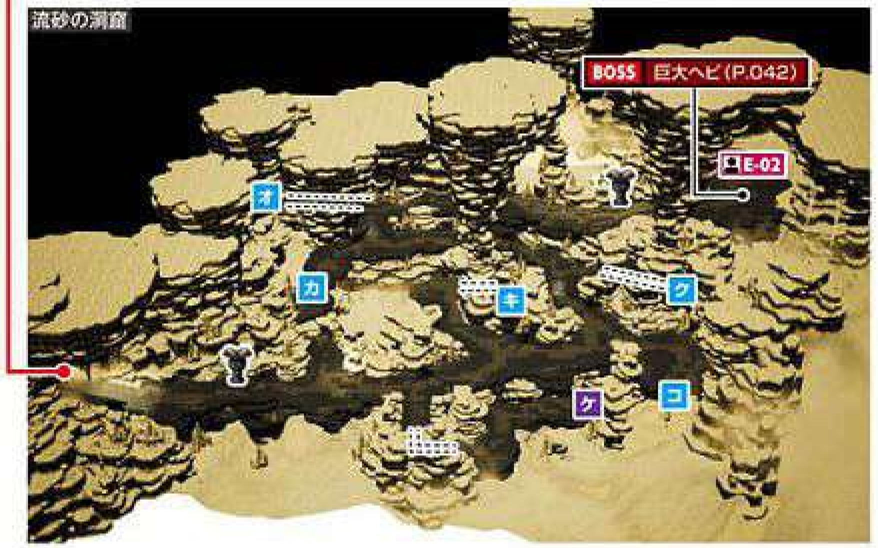
名前	進	HP	弱点	状態異常耐性	所持品
サシガメ別種	0	804	[illegible]	—	ザクロの樹液(35%)
ムクロコロガシ	0	706	[illegible]	—	復活のオリーブ(6%)
カミツキアリ別種	0	794	[illegible]	—	プラムの樹液(35%)
ユビキリアリ別種	0	1077	[illegible]	—	ドクリミキの葉(35%)
オオサソリ	0	2930	[illegible]	—	ザクロの樹液(30%)
クロコロガシ	0	4291	[illegible]	—	復活のオリーブ(9%)
クロサシガメ	0	3873	[illegible]	—	プラムの樹液(35%)
シマイバネ	0	958	[illegible]	—	コンラントの葉(30%)
シマイバネ別種	0	1658	[illegible]	—	コンラントの葉(35%)



北ウェルスプリング砂道&舞踏姫の祠&流砂の洞窟







◇入手アイテムリスト

ア	SP回復のプラム
イ	BP回復のザクロ(大)
ウ	インペリアルランス
エ	復活のオリーブ
オ	守護のブレスレット
カ	SP全体回復のプラム
キ	HP/SP回復のジャム
ク	恐怖耐性ストーン
ケ	インフェルノアクス
コ	火の精霊石(特大)

◇エネミーリスト(北ウェルスプリング砂道)

名前	進	HP	弱点	状態異常耐性	所持品
砂漠のリザードマンIV	0	2898	[illegible]	—	SP回復のプラム(大)(5%)
砂漠のリザードマンV	0	3356	[illegible]	—	プラムの樹液(35%)
砂漠のリザードマンVI	64	3598	[illegible]	—	HP回復のブドウ(大)(8%)
砂漠の大リザードマンI	72	3987	[illegible]	—	HP回復のブドウ(大)(16%)
オオサソリ	※1	2930	[illegible]	—	ザクロの樹液(30%)
オオサソリ別種	72	3607	[illegible]	—	ザクロの樹液(35%)
クロコロガシ	0	4291	[illegible]	—	復活のオリーブ(9%)
ふうらい枯草	0	6452	[illegible]	—	コンラントの葉(35%)
サンドワーム	※1	1724	[illegible]	—	オリーブの花(30%)
サンドワーム別種	72	5282	[illegible]	—	オリーブの花(40%)
トゲトカゲ	88	4646	[illegible]	—	HP回復のブドウ(大)(16%)

※1:進捗ポイント0~87まで出現。

◇エネミーリスト(流砂の洞窟)

名前	進	HP	弱点	状態異常耐性	所持品
アオヘビ	0	370	[illegible]	—	毒の治療ハーブ(10%)
アカヘビ別種	0	598	[illegible]	—	ドクリミキの葉(35%)
ウロコヘビ別種	0	631	[illegible]	—	毒の治療ハーブ(15%)
フタゴヘビ	0	6993	[illegible]	—	毒の瓶詰(10%)
フタガシラヘビ	0	5928	[illegible]	—	混乱の瓶詰(10%)
フタクビヘビ	0	8516	[illegible]	—	混乱の瓶詰(10%)
テンジョウグモ	0	4247	[illegible]	—	コンラントの葉(35%)
クロサシガメ	0	3873	[illegible]	—	プラムの樹液(35%)

◂ サンランド地方 28 ▸ オルベリク編 第3章 テリオン編 第3章

ウェルスプリング



◇ 入手アイテムリスト

(ア)	14000リーフ
(イ)	9000リーフ
(ウ)	SP回復のプラム(大)
エ	HP回復のブドウ(大)
オ	E-12 SP回復のプラム(大)
カ	E-24 雷の精霊石(大)
(キ)	E-13 ふくらんだ財布
ク	E-10 HP全体回復のブドウ
ケ	E-05 銅の入った麻袋
コ	E-15 ふくらんだ財布

◇ ショップデータ

よ よろず屋(追加情報 E-18)

アイテム名	価格
イーグルセイバー	20000
エンハンスソード	26000
グランドブレイド	42000
トリックスターダガー	20000
スカイブレイカー	31000
スパイクシールド	9600
ハヤブサの帽子	6960
グランドベスト	8640
グランドアーマー	9600
HP回復のブドウ	50
HP回復のブドウ(大)	260
SP回復のプラム	240
復活のオリーブ(大)	3000
毒の治療ハーブ	30
暗闇の治療ハーブ	30
気絶の治療ハーブ	30
秘薬の素材(拡散)	3200
劇物の素材(拡散)	100
ブドウの樹液	40

◂ サンランド地方 29 30 ▸

西ウェルスプリング砂道&リザードマンの巣窟





◇ 入手アイテムリスト

ア	1000リーフ
イ	800リーフ
ウ	1400リーフ
エ	銅の入った麻袋
オ	銅の入った麻袋
カ	銀の入った革袋
キ	2000リーフ
ク	200リーフ
ケ	400リーフ
コ	4000リーフ
サ	復活のオリーブ(大)
シ	6000リーフ

◇ エネミーリスト(リザードマンの巣窟)

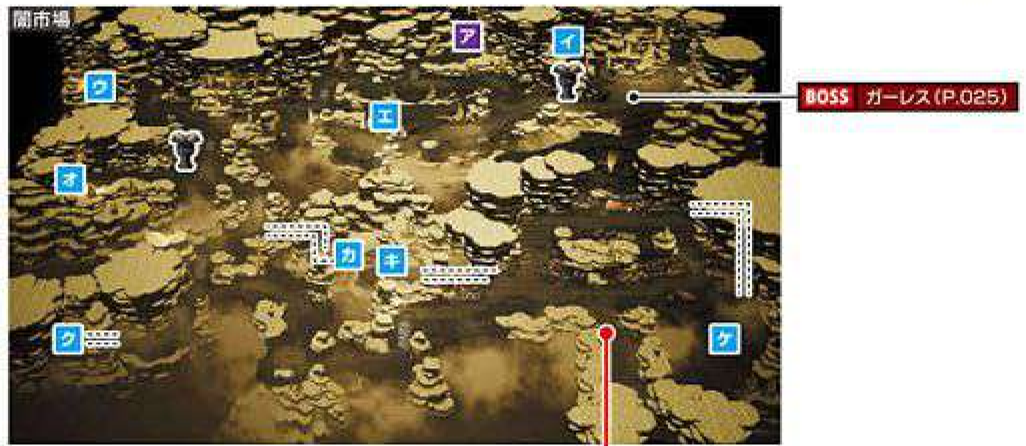
名前	進	HP	弱点	状態異常耐性	所持品
熱砂のリザードマンI	0	3064	[illegible]	—	SP回復のプラム(大)(5%)
熱砂のリザードマンII	0	3359	[illegible]	—	SP回復のプラム(大)(5%)
熱砂のリザードマンIII	0	3415	[illegible]	—	SP回復のプラム(大)(8%)
熱砂の大リザードマンI	0	3799	[illegible]	—	HP回復のブドウ(大)(16%)
熱砂の大リザードマンII	0	4382	[illegible]	—	HP回復のブドウ(大)(16%)
人喰いコウモリ	0	3228	[illegible]	—	ナゾの花(40%)
クロサシガメ	0	3873	[illegible]	—	プラムの樹液(35%)

◇ エネミーリスト(西ウェルスプリング砂道)

名前	進	HP	弱点	状態異常耐性	所持品
熱砂のリザードマンI	0	3064	[illegible]	—	SP回復のプラム(大)(5%)
熱砂のリザードマンII	0	3359	[illegible]	—	SP回復のプラム(大)(5%)
熱砂のリザードマンIII	0	3415	[illegible]	—	SP回復のプラム(大)(8%)
熱砂の大リザードマンI	0	3799	[illegible]	—	HP回復のブドウ(大)(16%)
熱砂の大リザードマンII	0	4382	[illegible]	—	HP回復のブドウ(大)(16%)
クロコロガシ	0	4291	[illegible]	—	復活のオリーブ(9%)
サンドワーム別種	0	5282	[illegible]	—	オリーブの花(40%)

◂ サンランド地方 31 32 33 ▸

南ウェルスプリング廃道&闇市場&東ウェルスプリング砂道





◇ 入手アイテムリスト

ア	恐怖耐性ストーン
イ	戦姫の大弓
ウ	光のアミュレット
エ	HP全体回復のブドウ
オ	10000リーフ
カ	BP回復のザクロ(特大)
キ	HP回復のブドウ(大)
ク	SP全体回復のプラム
ケ	火の精霊石(特大)
コ	火の精霊石(特大)
サ	銅の入った麻袋
シ	狙撃のブレスレット
ス	BP回復のザクロ
セ	銅の入った麻袋
ソ	HP回復のブドウ(大)
タ	金鉱石にみえるもの
チ	雷の精霊石(特大)
ツ	察知のブレスレット



◇ エネミーリスト(南ウェルスプリング廃道)

名前	進	HP	弱点	状態異常耐性	所持品
オオサソリ別種	0	3607	[illegible]	—	ザクロの樹液(35%)
クロコロガシ	0	4291	[illegible]	—	復活のオリーブ(9%)
ふうらい枯草	0	6452	[illegible]	—	コンラントの葉(35%)
トゲトカゲ	0	4646	[illegible]	—	HP回復のブドウ(大)(16%)

※1:進捗ポイント0~87まで出現。

◇ エネミーリスト(闇市場)

名前	進	HP	弱点	状態異常耐性	所持品
オオサソリ別種	0	3607	[illegible]	—	ザクロの樹液(35%)
クロコロガシ	0	4291	[illegible]	—	復活のオリーブ(9%)
サンドワーム別種	0	5282	[illegible]	—	オリーブの花(40%)
アカオオワシ	0	6385	[illegible]	—	大きな鳥の羽(6%)
ウォリアーボーンズ	0	3741	[illegible]	[illegible]	混乱の瓶詰(4%)
ウォリアーボーンズ別種	0	5196	[illegible]	[illegible]	復活のオリーブ(大)(4%)

◇ エネミーリスト(東ウェルスプリング砂道)

名前	進	HP	弱点	状態異常耐性	所持品
砂漠のリザードマンIV	0	2898	[illegible]	—	SP回復のプラム(大)(5%)
砂漠のリザードマンV	0	3356	[illegible]	—	プラムの樹液(35%)
砂漠のリザードマンVI	64	3598	[illegible]	—	HP回復のブドウ(大)(8%)
砂漠の大リザードマンI	72	3987	[illegible]	—	HP回復のブドウ(大)(16%)
オオサソリ	※1	2930	[illegible]	—	ザクロの樹液(30%)
オオサソリ別種	72	3607	[illegible]	—	ザクロの樹液(35%)
クロコロガシ	0	4291	[illegible]	—	復活のオリーブ(9%)
ふうらい枯草	0	6452	[illegible]	—	コンラントの葉(35%)
サンドワーム	※1	1724	[illegible]	—	オリーブの花(30%)
サンドワーム別種	72	5282	[illegible]	—	オリーブの花(40%)
トゲトカゲ	88	4646	[illegible]	—	HP回復のブドウ(大)(16%)

東マルサリム砂道 & マルサリム地下墓地





◇入手アイテムリスト

ア	20000リーフ
イ	雷の精霊石(特大)
ウ	SP全体回復のプラム
エ	大蛇の短剣
オ	名手の楯
カ	全回復のジャム
キ	HP全体回復のブドウ
ク	エンジェルセイバー
ケ	恐怖耐性ストーン
コ	BP回復のザクロ(特大)
サ	HP/SP回復のジャム

◇エネミーリスト(東マルサリム砂道)

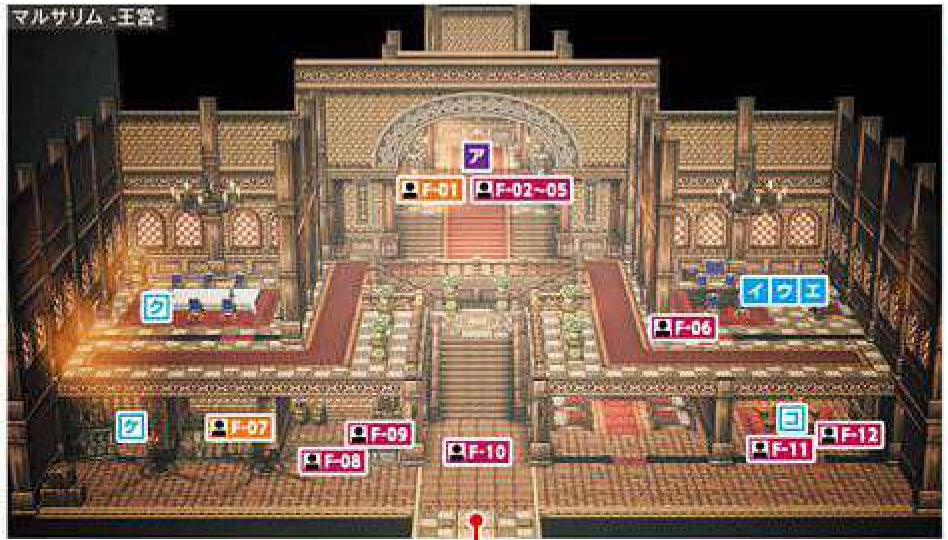
名前	逃	HP	弱点	状態異常耐性	所持品
砂漠の大リザードマンI	0	3987	[illegible]	—	HP回復のブドウ(大)(16%)
砂漠の大リザードマンII	0	6773	[illegible]	—	プラムの樹液(40%)
砂漠の大リザードマンIII	0	5977	[illegible]	—	SP回復のプラム(大)(14%)
ドクサソリ	0	5408	[illegible]	—	ザクロの樹液(35%)
ナナイロドリ	0	8608	[illegible]	—	大きな鳥の羽(6%)
古代遺物(獣)・別型	0	6704	[illegible]	[illegible]	復活のオリーブ(特大)(3%)
ファイアエレメント	0	2742	[illegible]	[illegible]	火の精霊石(特大)(4%)

◇エネミーリスト(マルサリム地下墓地)

名前	逃	HP	弱点	状態異常耐性	所持品
砂漠の大リザードマンII	0	6773	[illegible]	—	プラムの樹液(40%)
砂漠の大リザードマンIII	0	5977	[illegible]	—	SP回復のプラム(大)(14%)
サンドワーム別種	0	5282	[illegible]	—	オリーブの花(40%)
ウォリアーボーンズ	0	3741	[illegible]	[illegible]	混乱の瓶詰(4%)
ウォリアーボーンズ別種	0	5196	[illegible]	[illegible]	復活のオリーブ(大)(4%)
ムクロコロガシ別種	0	5267	[illegible]	—	復活のオリーブ(15%)
ライトエレメント	0	2888	[illegible]	[illegible]	光の精霊石(特大)(4%)
デザートワーム ※1	0	21157	[illegible]	—	全回復のジャム(3%)

※1:ボスのデザートワーム撃破後、マップ移動中にランダムで出現するようになる。

マルサリム & マルサリム－王宮－



◇入手アイテムリスト

ア	竜巻のアミュレット
イ	名家の鎧
ウ	25000リーフ
エ	エンシェントサークレット
オ	暗闇の治療ハーブ
(カ)	スピリットボウ
キ	睡眠の瓶詰
ク	F-03 火の精霊石(特大)
ケ	F-04 ガラクタの入った小袋
コ	F-10 SP回復のプラム(大)
サ	F-18 銅の入った麻袋
シ	F-28 SP全体回復のプラム
ス	F-22 火の精霊石(特大)

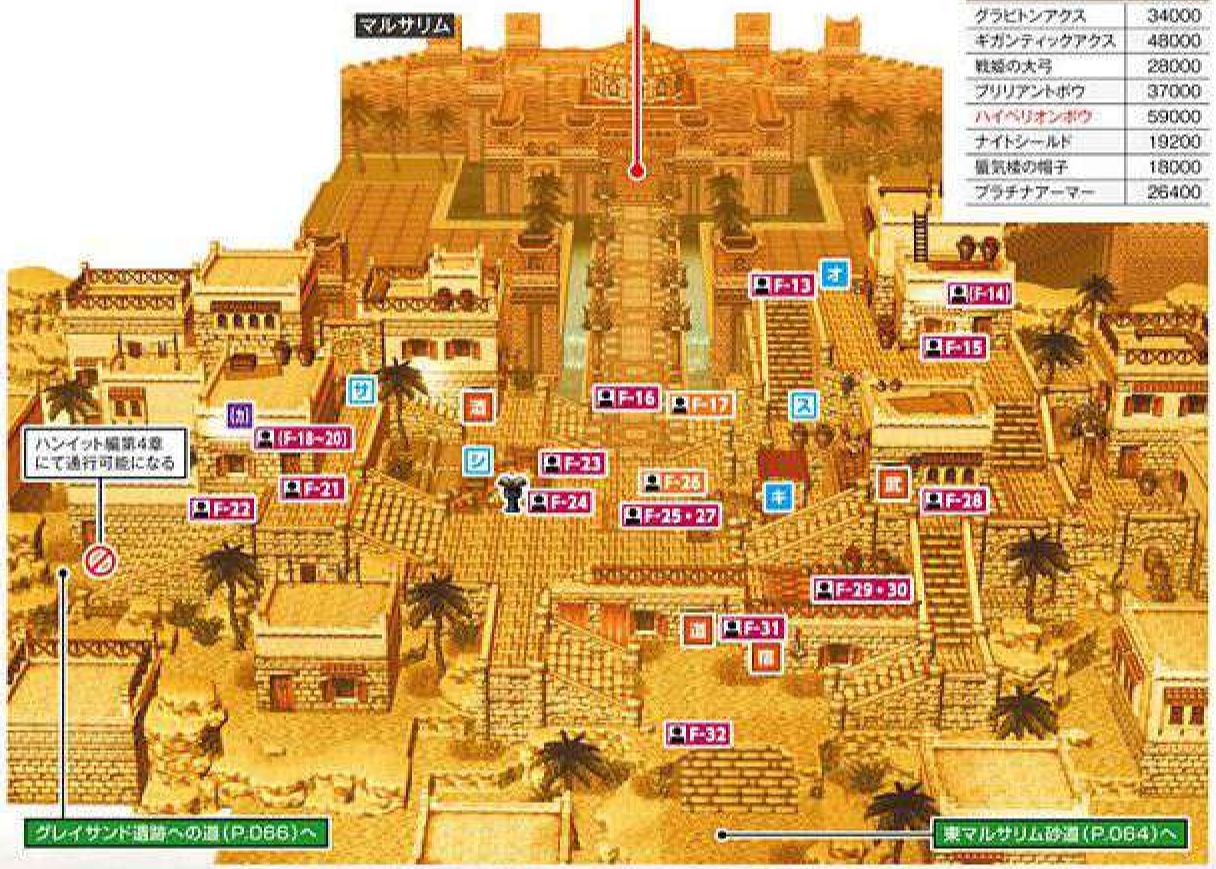
◇ショップデータ

道 道具屋

アイテム名	価格
HP回復のブドウ(大)	260
HP全体回復のブドウ	720
SP回復のプラム	240
SP回復のプラム(大)	900
復活のオリーブ(大)	3000
毒の治療ハーブ	30
暗闇の治療ハーブ	30
薬の素材(拡散)	100
秘薬の素材	2600
秘薬の素材(拡散)	3200
ドクリミキの葉	5

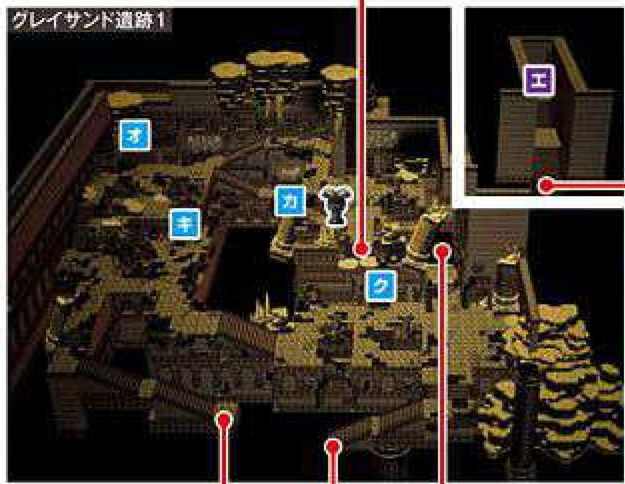
武 武具屋(追加情報 F-20)

アイテム名	価格
グラビトンアクス	34000
ギガンティックアクス	48000
戦姫の大弓	28000
ブリリアントボウ	37000
ハイペリオンボウ	59000
ナイトシールド	19200
蜃気楼の帽子	18000
プラチナアーマー	26400



グレイサンド遺跡への道&グレイサンド遺跡







◇入手アイテムリスト

ア	火の精霊石（特大）
イ	BP回復のザクロ（特大）
ウ	銀の入った革袋
エ	インビジブルセイバー
オ	HP回復のブドウ（大）
カ	30000リーフ
キ	BP回復のザクロ（大）
ク	恐怖耐性ストーン
ケ	SP回復のプラム（大）
コ	HP/SP回復のジャム
サ	HP全体回復のブドウ
シ	SP全体回復のプラム
ス	フォースシールド
セ	BP回復のザクロ（大）
ソ	察知のネックレス
タ	50000リーフ
チ	SP回復のプラム（大）
ツ	HP回復のブドウ（大）
テ	閃光のアミュレット

◇エネミーリスト（グレイサンド遺跡への道）

名前	道	HP	弱点	状態異常耐性	所持品
ドクサソリ	0	5408	[illegible]	—	ザクロの樹液（35%）
古代遺物（獣）・別型	0	6704	[illegible]	[illegible]	復活のオリーブ（特大）（3%）
古代遺物・兵	0	17254	[illegible]	[illegible]	全回復のジャム（1%）
ファイアエレメント	0	2742	[illegible]	[illegible]	火の精霊石（特大）（4%）

◇エネミーリスト（グレイサンド遺跡1）

名前	道	HP	弱点	状態異常耐性	所持品
バンディットボーンズ別種	0	7369	[illegible]	[illegible]	恐怖の治療ハーブ（8%）
ドクサソリ	0	5408	[illegible]	—	ザクロの樹液（35%）
古代遺物（獣）・別型	0	6704	[illegible]	[illegible]	復活のオリーブ（特大）（3%）
古代遺物・兵	0	17254	[illegible]	[illegible]	全回復のジャム（1%）

◇エネミーリスト（グレイサンド遺跡2）

名前	道	HP	弱点	状態異常耐性	所持品
ドクサソリ	0	5408	[illegible]	—	ザクロの樹液（35%）
古代遺物（獣）・別型	0	6704	[illegible]	[illegible]	復活のオリーブ（特大）（3%）
古代遺物・兵	0	17254	[illegible]	[illegible]	全回復のジャム（1%）
石化したサシガメ	0	6580	[illegible]	—	プラムの樹液（35%）
石化したフタゴヘビ	0	5867	[illegible]	—	暗闇の瓶詰（4%）
石化したトゲトカゲ	0	6041	[illegible]	—	HP回復のブドウ（大）（16%）

クリアブルック&リーオ洞窟への道&リーオ洞窟







◇入手アイテムリスト

(ア)	アイアンアクス
イ	HP回復のブドウ
ウ	金鉱石っぽいもの
エ	プラムの樹液
オ	HP回復のブドウ
カ	薬の素材（拡散）
キ	薬の素材（拡散）
ク	秘薬の素材（拡散）
ケ	超劇物の素材
コ	劇物の素材（拡散）
サ	ブロンズベスト
シ	500リーフ
ス	SP回復のプラム
セ	SP増強のナッツ
ソ	G-06 プラムの樹液
タ	G-09 属防増強のナッツ
チ	G-15 ザクロの樹液
ツ	G-12 スイミン力の葉
テ	G-16 コンラントの葉
ト	G-08 シルバーアクス
ナ	G-05 オリーブの花

◇ショップデータ

よろず屋（追加情報 G-02）

アイテム名	価格
スペルナイフ	2200
アイアンアクス	800
スペルハチェット	1800
スラッシャー	8000
ラウンドシールド	600
カイトシールド	2400
羽根つき帽子	660
ヘッドギア	1120
ブロンズベスト	1080
エレメントライトアーマー	16800
HP回復のブドウ	50
SP回復のプラム	240
復活のオリーブ	500
毒の治療ハーブ	30
睡眠の治療ハーブ	30
薬の素材	5
薬の素材（拡散）	100
劇物の素材	5
ドクリミキの葉	5
ブドウの樹液	40

旅の道具屋

アイテム名	価格
HP回復のブドウ	50
SP回復のプラム	240
復活のオリーブ	500
毒の治療ハーブ	30
気絶の治療ハーブ	30
薬の素材	5
劇物の素材	5
ドクリミキの葉	5
ブドウの樹液	40

◇エネミーリスト（リーオ洞窟への道）

名前	道	HP	弱点	状態異常耐性	所持品
川のフロッゲンⅠ	0	349	[illegible]	—	SP回復のプラム（7%）
川のフロッゲンⅡ	0	361	[illegible]	—	ドクリミキの葉（30%）
川のフロッゲンⅢ	3	738	[illegible]	—	HP回復のブドウ（10%）
ハリービー	0	291	[illegible]	—	ドクリミキの葉（30%）
ハリービー別種	3	498	[illegible]	—	ドクリミキの葉（35%）
カイツムリ	0	359	[illegible]	—	ザクロの樹液（30%）
サラマンド	4	1652	[illegible]	—	オリーブの花（30%）

◇エネミーリスト（リーオ洞窟）

名前	道	HP	弱点	状態異常耐性	所持品
イロドリツムリ	0	452	[illegible]	—	ザクロの樹液（30%）
アカヘビ	0	385	[illegible]	—	ドクリミキの葉（30%）
アカヘビ別種	3	598	[illegible]	—	ドクリミキの葉（35%）
クロコウモリ	0	349	[illegible]	—	ナゾの花（20%）
クロコウモリ別種	3	565	[illegible]	—	ナゾの花（30%）
サラマンド	4	1652	[illegible]	—	オリーブの花（30%）

西クリアブルック川道 & 南クリアブルック川道 & 双子滝







南サンシェイド砂道(P.060)へ

◇入手アイテムリスト

ア	ガラクタの入った小袋
イ	復活のオリーブ
ウ	HP回復のブドウ
エ	HP/SP回復のジャム
オ	HP回復のブドウ(大)
カ	5000リーフ
キ	SP回復のプラム(大)
ク	SP回復のプラム
ケ	理力の杖
コ	復活のオリーブ(大)
サ	BP回復のザクロ(大)
シ	復活のオリーブ
ス	500リーフ
セ	薬の素材
ソ	HP回復のブドウ
タ	G-23 大きな卵

◇エネミーリスト(西クリアブルック川道&南クリアブルック川道)

名前	進	HP	弱点	状態異常耐性	所持品
川のフロッゲンⅠ	0	349	[illegible]	—	SP回復のプラム(7%)
川のフロッゲンⅡ	0	361	[illegible]	—	ドクリミキの葉(30%)
川のフロッゲンⅢ	3	738	[illegible]	—	HP回復のブドウ(10%)
ハリービー	0	291	[illegible]	—	ドクリミキの葉(30%)
ハリービー別種	3	498	[illegible]	—	ドクリミキの葉(35%)
カイツムリ	0	359	[illegible]	—	ザクロの樹液(30%)
サラマンド	4	1652	[illegible]	—	オリーブの花(30%)

◇エネミーリスト(双子滝)

名前	進	HP	弱点	状態異常耐性	所持品
川のフロッゲンⅣ	0	1338	[illegible]	—	SP回復のプラム(7%)
川のフロッゲンⅤ	0	1518	[illegible]	—	ドクリミキの葉(35%)
ハリービー別種	0	498	[illegible]	—	ドクリミキの葉(35%)
アカヘビ別種	0	598	[illegible]	—	ドクリミキの葉(35%)
シマイバネ	0	958	[illegible]	—	コンラントの葉(30%)
サラマンド	0	1652	[illegible]	—	オリーブの花(30%)
クロコウモリ別種	0	565	[illegible]	—	ナゾの花(30%)
人面蝶 ※1	0	9006	[illegible]	—	全回復のジャム(3%)

※1:ボスの人面蝶撃破後、マップ移動中にランダムで出現するようになる。

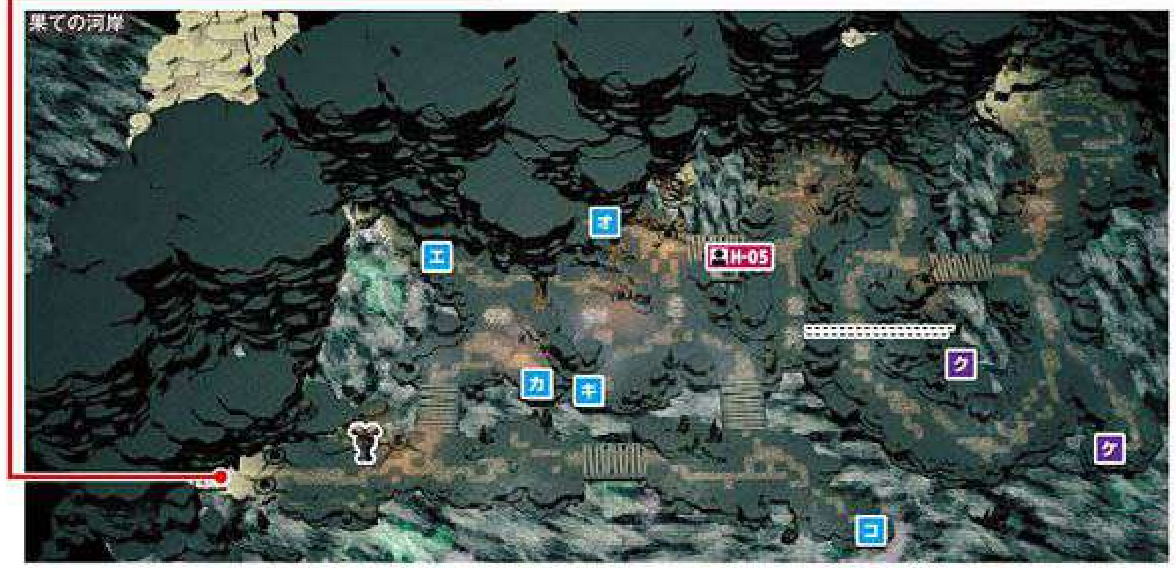
東セントブリッジ川道 & 霊薬公の祠 & 果ての河岸





◇入手アイテムリスト

ア	毒の治療ハーブ
イ	HP回復のブドウ(大)
ウ	めずらしい石
エ	BP回復のザクロ(大)
オ	氷の精霊石(特大)
カ	HP全体回復のブドウ
キ	復活のオリーブ(大)
ク	30000リーフ
ケ	混乱耐性ストーン
コ	SP全体回復のプラム



◇エネミーリスト(東セントブリッジ川道)

名前	進	HP	弱点	状態異常耐性	所持品
川のフロッゲンⅣ	0	1338	[illegible]	—	SP回復のプラム(7%)
川のフロッゲンⅤ	0	1518	[illegible]	—	ドクリミキの葉(35%)
川のフロッゲンⅥ	24	2311	[illegible]	—	HP回復のブドウ(大)(8%)
川の大フロッゲンⅠ	24	5545	[illegible]	—	HP回復のブドウ(大)(16%)
シマイバネ	※1	958	[illegible]	—	コンラントの葉(30%)
シマイバネ別種	24	1656	[illegible]	—	コンラントの葉(35%)
クサリガメ	0	1300	[illegible]	—	ドクリミキの葉(30%)
サラマンド	※1	1652	[illegible]	—	オリーブの花(30%)
サラマンド別種	24	4609	[illegible]	—	オリーブの花(40%)
レプタリオン	24	3992	[illegible]	—	HP回復のブドウ(大)(16%)

※1:進捗ポイント0~23まで出現。

◇エネミーリスト(果ての河岸)

名前	進	HP	弱点	状態異常耐性	所持品
ウォーキングボーンズ	0	361	[illegible]	[illegible]	HP回復のブドウ(10%)
マリオネットボーンズ	0	2753	[illegible]	[illegible]	混乱の治療ハーブ(10%)
マリオネットボーンズ別種	0	2753	[illegible]	[illegible]	混乱の治療ハーブ(10%)
ハイレーツボーンズ	0	4609	[illegible]	[illegible]	ヘアブラシ(4%)
ハイレーツボーンズ別種	0	4006	[illegible]	[illegible]	銅製のランタン(4%)
ウォリアーボーンズ	0	3741	[illegible]	[illegible]	混乱の瓶詰(4%)
バンディットボーンズ	0	6290	[illegible]	[illegible]	ガラクタの入った小袋(4%)
バンディットボーンズ別種	0	7369	[illegible]	[illegible]	恐怖の治療ハーブ(8%)
ライトエレメント	0	2888	[illegible]	[illegible]	光の精霊石(特大)(4%)
ウィンドエレメント	0	2742	[illegible]	[illegible]	風の精霊石(特大)(4%)

◄リバーランド地方 48 ► アーフェン編 第3章 オフィーリア編 第2章

セントブリッジ & セントブリッジ-上流- & セントブリッジ-大聖堂-

◇入手アイテムリスト

ア	復活のオリーブ	ク	H-09 SP回復のプラム（大）
イ	恐怖の治療ハーブ	ケ	H-07 銅の入った麻袋
(ウ)	ふくらんだ財布	コ	H-2? ガラクタの入った小袋
エ	睡眠の瓶詰	サ	H-11 3000リーフ
オ	BP回復のザクロ（大）	シ	H-10 HP回復のブドウ（大）
(カ)	SP回復のプラム（大）	(ス)	H-36 SP回復のプラム
キ	H-34 HP/SP回復のジャム	セ	H-0? H-31 氷の精霊石（大）

◇ショップデータ

道 道具屋

アイテム名	価格
HP回復のブドウ	50
HP回復のブドウ（大）	260
SP回復のプラム	240
復活のオリーブ（大）	3000
混乱の治療ハーブ	30
睡眠の治療ハーブ	30
恐怖の治療ハーブ	30
秘薬の素材（拡散）	3200
劇物の素材（拡散）	100
ドクリミキの葉	5
ブドウの樹液	40

武 武具屋（追加情報 H-17）

アイテム名	価格
クリズリースラッシャー	31000
エレメントハチェット	38000
オークスタッフ	8000
ワンダースタッフ	16000
ウォーハンマー	30000
エレメントシールド	7800
スパイクシールド	9600
セイントティアラ	2760
星屑の帽子	7200
静寂のバンダナ	15600
まじないのローブ	3640
察知のリング	2200
体力のブレスレット	6500
精神のブレスレット	6500







◄リバーランド地方 49 50 ►

暗がりの森への道 & 暗がりの森



◇入手アイテムリスト

ア	3500リーフ	オ	BP回復のザクロ（大）	ケ	SP回復のプラム
イ	睡眠の治療ハーブ	カ	HP回復のブドウ（大）	コ	5000リーフ
ウ	SP全体回復のプラム	キ	混乱耐性ストーン	サ	理力の杖
エ	カイトシールド	ク	復活のオリーブ（大）	シ	HP全体回復のブドウ

◇エネミーリスト（暗がりの森への道）

名前	進	HP	弱点	状態異常耐性	所持品
シマイバネ	0	958	[illegible]	—	コンラントの葉（30%）
クサリガメ	0	1300	[illegible]	—	ドクリミキの葉（30%）
サラマンド	0	1652	[illegible]	—	オリーブの花（30%）
レプタリオン	0	3992	[illegible]	—	HP回復のブドウ（大）（16%）

◇エネミーリスト（暗がりの森）

名前	進	HP	弱点	状態異常耐性	所持品
ホウル	0	1303	[illegible]	—	ザクロの樹液（30%）
ふうらい草	0	1533	[illegible]	—	コンラントの葉（35%）
うごめく植物	0	1880	[illegible]	—	ザクロの樹液（30%）
うごめく樹木	0	2196	[illegible]	—	ザクロの樹液（35%）

◄リバーランド地方 51 ►

リヴィエラの森



◇入手アイテムリスト

ア	ジェイルブレイカー
イ	HP/SP回復のジャム
ウ	秘薬の素材
エ	秘薬の素材（拡散）
オ	氷のアミュレット
カ	劇物の素材（拡散）
キ	銀の入った革袋
ク	BP回復のザクロ（特大）

◇エネミーリスト（リヴィエラの森）

名前	進	HP	弱点	状態異常耐性	所持品
ホウル別種	0	1976	[illegible]	—	ザクロの樹液（35%）
大牙イノシシ別種	0	5063	[illegible]	—	オリーブの花（40%）
レプタリオン	0	3992	[illegible]	—	HP回復のブドウ（大）（16%）
オオヒツジ別種	0	6699	[illegible]	—	オリーブの花（40%）
ウィンドエレメント	0	2742	[illegible]	[illegible]	風の精霊石（特大）（4%）

北リバーフォード川道&豪武匠の祠&貴族の隠れ家跡

南オアウェル崖道(P.081)へ

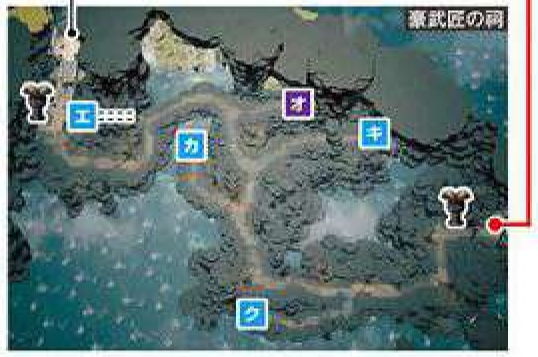


リバーフォード(P.073)へ

◇入手アイテムリスト

ア	風の精霊石(特大)
イ	気絶の治療ハーブ
ウ	銀の入った革袋
エ	全回復のジャム
オ	30000リーフ
カ	気絶の治療ハーブ
キ	HP/SP回復のジャム
ク	SP全体回復のプラム
ケ	錆びて朽ちた杯
コ	フォースシールド
サ	擦り切れた靴
シ	麻紐の切れ端
ス	地図の描かれた布きれ
セ	不自然にツヤツヤな金貨
ソ	HP/SP回復のジャム
タ	BP回復のザクロ(特大)
チ	禁断の剣
ツ	混乱耐性ストーン
テ	HP回復のブドウ(大)
ト	エンシェントロッド
ナ	BP回復のザクロ(大)
ニ	復活のオリーブ(大)

台座を調べて試練を受けると豪武匠ウィンヒルドと戦闘になり、勝利すると武芸家のバトルジョブを獲得(P.048)





◇エネミーリスト(豪武匠の祠)

名前	遭	HP	弱点	状態異常耐性	所持品
朽ちた鎧	0	4531	[illegible]	[illegible]	HP/SP回復のジャム(3%)
古代遺物・火兵	0	16678	[illegible]	[illegible]	SP全体回復のプラム(3%)
古代遺物・闇兵	0	16960	[illegible]	[illegible]	SP全体回復のプラム(3%)
古代遺物・雷兵	0	16678	[illegible]	[illegible]	SP全体回復のプラム(3%)
古代遺物(火獣)・別型	0	7040	[illegible]	[illegible]	火の精霊石(特大)(4%)
古代遺物(闇獣)・別型	0	6908	[illegible]	[illegible]	闇の精霊石(特大)(4%)
古代遺物(雷獣)・別型	0	7487	[illegible]	[illegible]	雷の精霊石(特大)(4%)

◇エネミーリスト(北リバーフォード川道)

名前	遭	HP	弱点	状態異常耐性	所持品
川の大フロッゲンⅠ	0	5545	[illegible]	—	HP回復のブドウ(大)(16%)
川の大フロッゲンⅡ	0	6184	[illegible]	—	ドクリミキの葉(40%)
川の大フロッゲンⅢ	0	5977	[illegible]	—	HP全体回復のブドウ(12%)
カミキリバネ	0	4796	[illegible]	—	コンラントの葉(35%)
オオクロカバネ	0	5163	[illegible]	—	コンラントの葉(40%)
フタゴヘビ	0	6993	[illegible]	—	毒の瓶詰(10%)
ブラウブル	0	12908	[illegible]	—	復活のオリーブ(15%)

◇エネミーリスト(貴族の隠れ家跡)

名前	遭	HP	弱点	状態異常耐性	所持品
川の大フロッゲンⅠ	0	5545	[illegible]	—	HP回復のブドウ(大)(16%)
川の大フロッゲンⅡ	0	6184	[illegible]	—	ドクリミキの葉(40%)
川の大フロッゲンⅢ	0	5977	[illegible]	—	HP全体回復のブドウ(12%)
アリゲーター	0	11831	[illegible]	—	復活のオリーブ(大)(4%)
サラマンド別種	0	4609	[illegible]	—	オリーブの花(40%)
ギガンティアス	0	21822	[illegible]	—	全回復のジャム(3%)

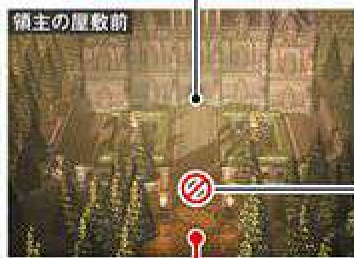
※1:ボスのギガンティアス撃破後、マップ移動中にランダムで出現するようになる。

リバーフォード&リバーフォード -下層-&領主の屋敷前



領主の屋敷への隠し道(P.074)へ

領主の屋敷1(P.074)へ





北リバーフォード川道(P.072)へ

◇入手アイテムリスト

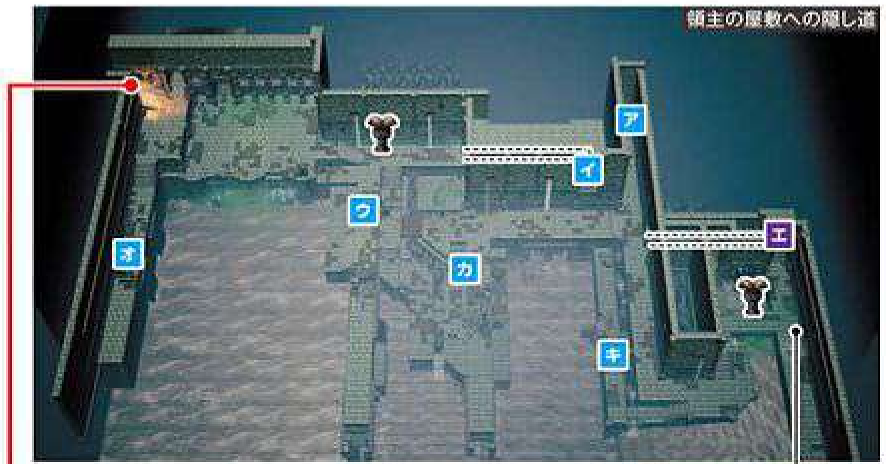
(ア)		アダマンシールド
イ		恐怖の治療ハーブ
(ウ)		全回復のジャム
(エ)	I-09	BP回復のザクロ(大)
(オ)	I-14	銀の入った革袋
カ	I-12	HP回復のブドウ(大)
キ	I-21	火の精霊石(特大)
ク	I-02	磨かれた銀時計

◇ショップデータ

よ よろず屋(追加情報 I-04)

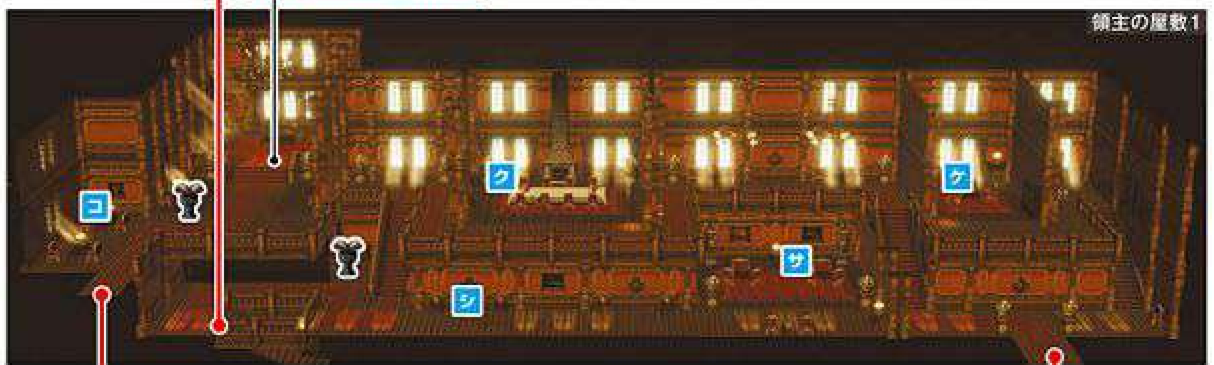
アイテム名	価格
プラチナソード	30000
ブレイブブレイド	38000
ドラゴンセイバー	58000
ジェイダイトランス	46000
ナイトシールド	19200
プラチナヘルム	21600
プラチナアーマー	26400
俊敏のブレスレット	5800
HP回復のブドウ(大)	260
HP全体回復のブドウ	720
SP回復のプラム	240
SP回復のプラム(大)	900
復活のオリーブ(大)	3000
毒の治療ハーブ	30
睡眠の治療ハーブ	30
劇物の素材(拡散)	100
超劇物の素材	2600
超劇物の素材(拡散)	3200
ブドウの樹液	40

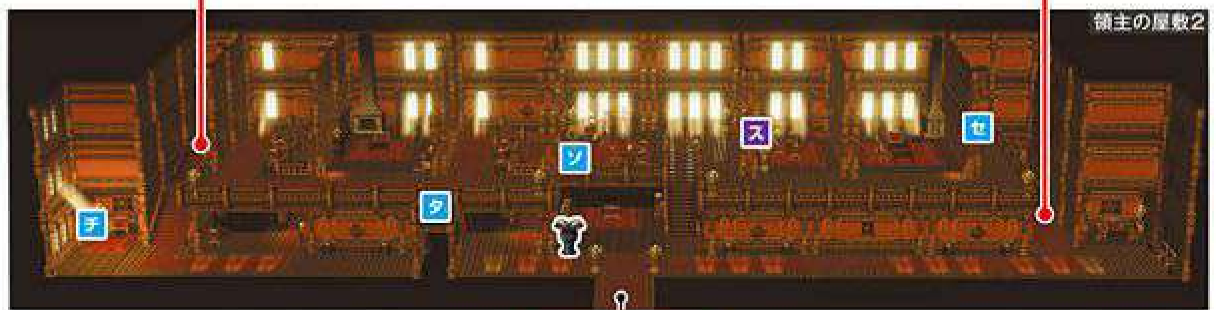
領主の屋敷への隠し道＆領主の屋敷



◇入手アイテムリスト

ア	復活のオリーブ（大）
イ	銭の入った革袋
ウ	SP全体回復のプラム
エ	インペリアルヘルム
オ	HP回復のブドウ（大）
カ	氷の精霊石（特大）
キ	恐怖の治療ハーブ
ク	銭の入った革袋
ケ	氷結のアミュレット
コ	SP全体回復のプラム
サ	BP回復のザクロ（特大）
シ	HP回復のブドウ（大）
ス	ルーンハチェット
セ	SP回復のプラム（大）
ソ	混乱耐性ストーン
タ	HP全体回復のブドウ
チ	HP/SP回復のジャム





◇エネミーリスト（領主の屋敷への隠し道）

名前	遭	HP	弱点	状態異常耐性	所持品
獰猛なラットキン	0	5868	[illegible]	—	HP全体回復のブドウ（6%）
人喰いコウモリ	0	3228	[illegible]	—	ナゾの花（40%）
カミキリバネ	0	4796	[illegible]	—	コンラントの葉（35%）
オオクロカバネ	0	5163	[illegible]	—	コンラントの葉（40%）
ナメトリクジ別種	0	7759	[illegible]	—	SP回復のプラム（大）（7%）
アリゲーター	0	11831	[illegible]	—	復活のオリーブ（大）（4%）

◇エネミーリスト（領主の屋敷）

名前	遭	HP	弱点	状態異常耐性	所持品
ヴェルナー兵Ⅰ	0	6479	[illegible]	—	HP全体回復のブドウ（6%）
ヴェルナー兵Ⅱ	0	5379	[illegible]	—	HP全体回復のブドウ（6%）
ヴェルナー兵Ⅲ	0	5202	[illegible]	—	BP回復のザクロ（大）（5%）
人喰いコウモリ	0	3228	[illegible]	—	ナゾの花（40%）
魔導機兵（火）・別型	0	5509	[illegible]	[illegible]	火の精霊石（大）（4%）
魔導機兵（闇）・別型	0	5693	[illegible]	[illegible]	闇の精霊石（大）（4%）
魔導飛器（火）・別型	0	7173	[illegible]	[illegible]	火の精霊石（大）（4%）
魔導飛器（闇）・別型	0	6936	[illegible]	[illegible]	闇の精霊石（大）（4%）

ボルダーフォール＆ボルダーフォール-下層-＆ボルダーフォール-屋敷前-







◇入手アイテムリスト

(ア)	1000リーフ
イ	スティングダガー
ウ	ブロードソード
エ	アイアンヘルム
(オ)	J-12 ファルコンダガー
カ	J-21 ウォースピア
キ	J-29 身かわし盾
ク	J-28 擦り切れた靴
ケ	J-27 薄汚れた布の球

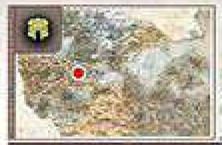
◇ショップデータ

道具屋

アイテム名	価格
HP回復のブドウ	50
SP回復のプラム	240
復活のオリーブ	500
混乱の治療ハーブ	30
恐怖の治療ハーブ	30
葉の素材	5
創物の素材	5
ブドウの樹液	40

武具屋（追加情報 J-16）

アイテム名	価格
アイアンソード	800
フェザーセイバー	2200
グレートソード	7500
アイアンダガー	800
スペルナイフ	2200
スペルハチェット	1800
マギアハチェット	18000
ウルフボウ	2600
エレメントボウ	22000
ラウンドシールド	600
ラージシールド	900
羽根つき帽子	660
ブラックキャップ	1260
ブロンズベスト	1080
黒い装束	1800
察知のピアス	280
狙撃のピアス	280



◀ クリフランド地方 59 ▶

レイヴァースの屋敷



◇入手アイテムリスト

ア	HP回復のブドウ
イ	はやての服
ウ	SP増強のナッツ
エ	混乱の鬼菌
オ	HP回復のブドウ
カ	800リーフ
キ	SP回復のプラム

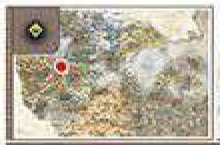
◇ショップデータ

旅 旅の道具屋

アイテム名	価格
HP回復のブドウ	50
SP回復のプラム	240
復活のオリーブ	500

◇エネミーリスト(レイヴァースの屋敷)

名前	遭	HP	弱点	状態異常耐性	所持品
レイヴァース兵I	0	331	[illegible]	—	火の精霊石(4%)
レイヴァース兵II	0	342	[illegible]	—	HP回復のブドウ(10%)
レイヴァース兵III	3	884	[illegible]	—	SP回復のプラム(7%)
魔導機	3	646	[illegible]	[illegible]	復活のオリーブ(4%)
魔導機(氷)	0	330	[illegible]	[illegible]	氷の精霊石(4%)
番犬	3	459	[illegible]	—	コンラントの葉(30%)



◀ クリフランド地方 60 ▶

北ボルダーフォール崖道

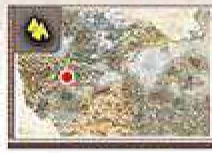


◇入手アイテムリスト

ア	1000リーフ
イ	HP回復のブドウ
ウ	復活のオリーブ

◇エネミーリスト(北ボルダーフォール崖道)

名前	遭	HP	弱点	状態異常耐性	所持品
崖のバーディアンI	0	285	[illegible]	—	HP回復のブドウ(10%)
崖のバーディアンII	0	299	[illegible]	—	スイミンカの葉(30%)
崖のバーディアンIII	3	527	[illegible]	—	SP回復のプラム(7%)
エッグアイ	0	369	[illegible]	—	コンラントの葉(30%)
ハンドエッグ	3	631	[illegible]	—	コンラントの葉(35%)
ゲヌエナ	0	359	[illegible]	—	スイミンカの葉(30%)
グレートコンドル	4	1508	[illegible]	—	オリーブの花(30%)



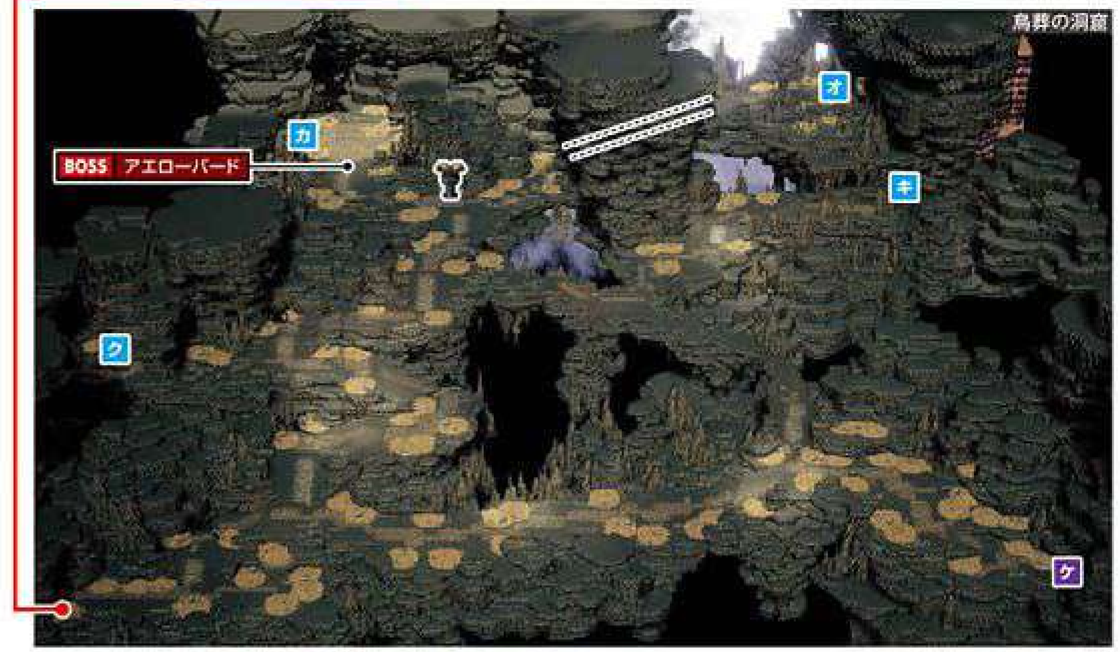
◀ クリフランド地方 61 62 ▶

南ボルダーフォール崖道&鳥葬の洞窟



◇入手アイテムリスト

ア	風の精霊石
イ	睡眠の治療ハーブ
ウ	SP回復のプラム(大)
エ	HP回復のブドウ
オ	6000リーフ
カ	魔力の斧
キ	SP回復のプラム(大)
ク	復活のオリーブ(大)
ケ	物防増強のナッツ



◇エネミーリスト(南ボルダーフォール崖道)

名前	遭	HP	弱点	状態異常耐性	所持品
崖のバーディアンI	0	285	[illegible]	—	HP回復のブドウ(10%)
崖のバーディアンII	0	299	[illegible]	—	スイミンカの葉(30%)
崖のバーディアンIII	3	527	[illegible]	—	SP回復のプラム(7%)
エッグアイ	0	369	[illegible]	—	コンラントの葉(30%)
ハンドエッグ	3	631	[illegible]	—	コンラントの葉(35%)
ゲヌエナ	0	359	[illegible]	—	スイミンカの葉(30%)
グレートコンドル	4	1508	[illegible]	—	オリーブの花(30%)

◇エネミーリスト(鳥葬の洞窟)

名前	遭	HP	弱点	状態異常耐性	所持品
オオハヤブサ別種	0	504	[illegible]	—	ザクロの樹液(35%)
アバレハヤブサ	0	1390	[illegible]	—	ザクロの樹液(35%)
グレートコンドル	0	1508	[illegible]	—	オリーブの花(30%)
グレートコンドル別種	0	4209	[illegible]	—	オリーブの花(40%)
クロガラス	0	900	[illegible]	—	コンラントの葉(30%)
クロガラス別種	0	3407	[illegible]	—	コンラントの葉(35%)
ハイガラス	0	1737	[illegible]	—	コンラントの葉(30%)
ハイガラス別種	0	3945	[illegible]	—	コンラントの葉(30%)
不思議な幼体	0	3320	[illegible]	—	HP回復のブドウ(大)(8%)
アエローバード ※1	0	9704	[illegible]	—	全回復のジャム(3%)

※1：ボスのアエローバード撃破後、マップ移動中にランダムで出現するようになる。

南クオリークレスト崖道＆盗公子の祠＆朽ちた採掘所







◇入手アイテムリスト

ア	火のアミュレット
イ	BP回復のザクロ
ウ	恐怖の治療ハーブ
エ	暴力の剣
オ	復活のオリーブ(特大)
カ	風の精霊石(特大)
キ	SP回復のプラム(大)
ク	気絶耐性ストーン
ケ	10000リーフ

◇エネミーリスト(南クオリークレスト崖道)

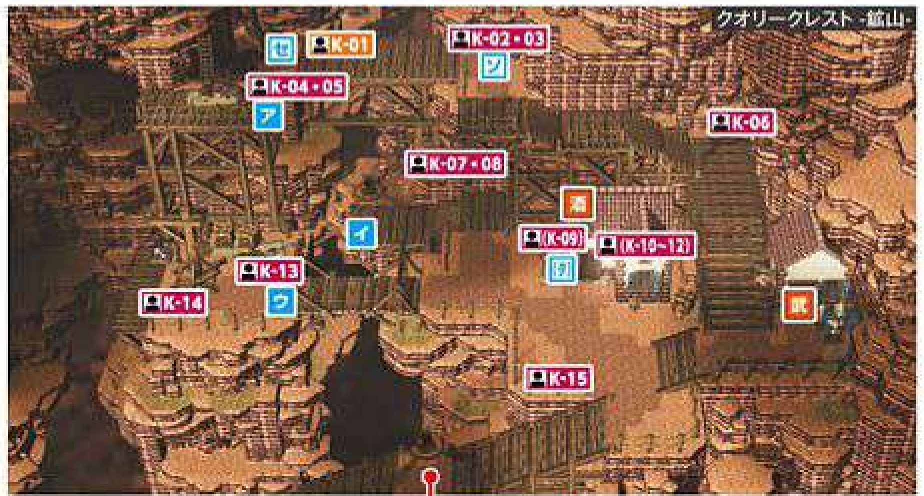
名前	進	HP	弱点	状態異常耐性	所持品
崖のバーディアンⅣ	0	956	[illegible]	—	HP回復のブドウ(大)(8%)
崖のバーディアンⅤ	0	1085	[illegible]	—	スイミンカの葉(35%)
崖のバーディアンⅥ	16	2100	[illegible]	—	SP回復のプラム(7%)
崖の大バーディアンⅠ	24	4738	[illegible]	—	SP回復のプラム(大)(14%)
ロゥリス	※1	928	[illegible]	—	コンラントの葉(30%)
ミミナガロゥリス	24	1710	[illegible]	—	コンラントの葉(35%)
ツインハンドエッグ	0	1068	[illegible]	—	コンラントの葉(35%)
グレートコンドル	※2	1508	[illegible]	—	オリーブの花(30%)
グレートコンドル別種	24	4209	[illegible]	—	オリーブの花(40%)
ヨロイトカリ	0	2421	[illegible]	—	スイミンカの葉(35%)

◇エネミーリスト(朽ちた採掘所)

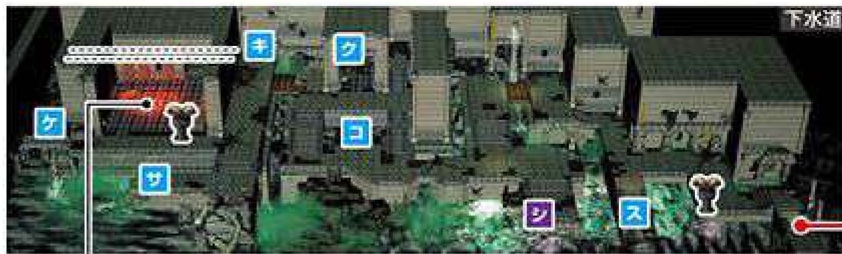
名前	進	HP	弱点	状態異常耐性	所持品
ファイアエレメント	0	2742	[illegible]	[illegible]	火の精霊石(特大)(4%)
ダークエレメント	0	2888	[illegible]	[illegible]	闇の精霊石(特大)(4%)
魔導飛器(火)	0	4557	[illegible]	[illegible]	火の精霊石(4%)
魔導飛器(闇)	0	4790	[illegible]	[illegible]	闇の精霊石(4%)
ムクロコロガシ	0	706	[illegible]	—	復活のオリーブ(6%)
化けきのこ	0	3129	[illegible]	—	毒の治療ハーブ(15%)
うごめく菌類	0	3067	[illegible]	—	沈黙の治療ハーブ(15%)
マリオネットボーンズ	0	2753	[illegible]	[illegible]	混乱の治療ハーブ(10%)
マリオネットボーンズ別種	0	2753	[illegible]	[illegible]	混乱の治療ハーブ(10%)
ウォリアーボーンズ別種	0	5196	[illegible]	[illegible]	復活のオリーブ(大)(4%)
デッドモウル ※3	0	14920	[illegible]	—	全回復のジャム(3%)

※1：進捗ポイント0〜23まで出現。　※2：進捗ポイント0〜31まで出現。　※3：ボスのデッドモウルの撃破後、マップ移動中にランダムで出現するようになる。

クオリークレスト＆クオリークレスト-鉱山-＆下水道







◇入手アイテムリスト

ア	金鉱石にみえるもの
イ	HP全体回復のブドウ
ウ	恐怖の治療ハーブ
(エ)	風の精霊石(大)
オ	金鉱石っぽいもの
カ	金鉱石のようなもの
キ	HP全体回復のブドウ
ク	BP回復のザクロ(特大)
ケ	俊敏のリング
コ	火の精霊石(大)
サ	混乱の風話
シ	スナイプセイバー
ス	SP全体回復のプラム
セ	K-15 HP/SP回復のジャム
ソ	K-07 金鉱石にみえるもの
(タ)	K-13 復活のオリーブ(大)
チ	K-20 金鉱石のようなもの
ツ	K-21 火の精霊石(特大)

◇エネミーリスト(下水道)

名前	進	HP	弱点	状態異常耐性	所持品
クロコウモリ別種	0	565	[illegible]	—	ナゾの花(30%)
ナメトリクジ	0	3342	[illegible]	—	BP回復のザクロ(大)(5%)
サラマンド	0	1652	[illegible]	—	オリーブの花(30%)
ウィンドウィスプ	0	1834	[illegible]	[illegible]	風の精霊石(4%)
サンダーウィスプ	0	1834	[illegible]	[illegible]	雷の精霊石(4%)
マリオネットボーンズ	0	2753	[illegible]	[illegible]	混乱の治療ハーブ(10%)
マリオネットボーンズ別種	0	2753	[illegible]	[illegible]	混乱の治療ハーブ(10%)

◇ショップデータ

武 武具屋(追加情報 K-18)

アイテム名	価格
バンデットスピア	10000
ヘヴィランス	15000
マギアグレイヴ	32000
マウントスラッシャー	40000
フレイル	8000
ワンダースタッフ	16000
カイトシールド	2400
プレートシールド	3120
セイントティアラ	2760
シルバーヘルム	3600
シルバーベスト	4160

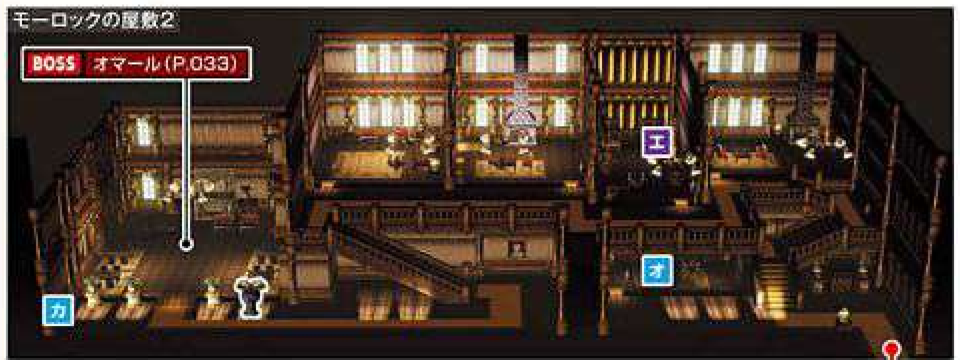
道 道具屋

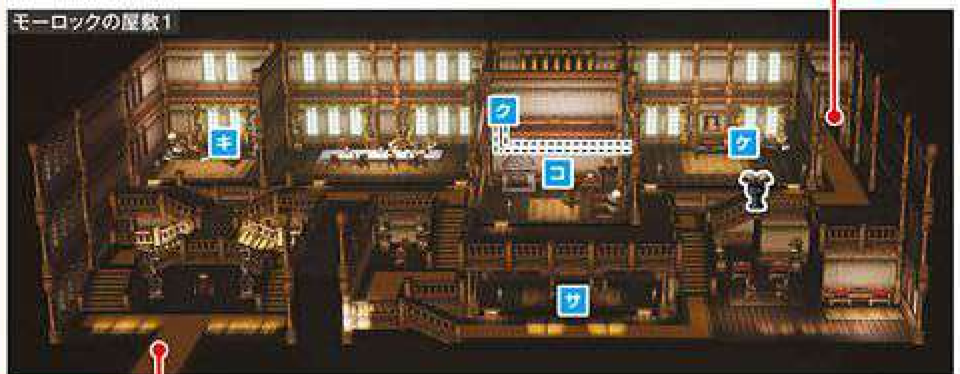
アイテム名	価格
HP回復のブドウ	50
HP回復のブドウ(大)	260
SP回復のプラム	240
復活のオリーブ(大)	3000
沈黙の治療ハーブ	30
混乱の治療ハーブ	30
恐怖の治療ハーブ	30
秘薬の素材(拡散)	3200
劇物の素材(拡散)	100
ドクリミキの葉	5

◀ クリフランド地方 68 69 ▶

モーロックの屋敷への道 & モーロックの屋敷







◇入手アイテムリスト

ア	5000リーフ
イ	SP回復のプラム
ウ	HP回復のブドウ(大)
エ	スピードヘルム
オ	HP/SP回復のジャム
カ	復活のオリーブ(大)
キ	HP回復のブドウ(大)
ク	6000リーフ
ケ	気絶耐性ストーン
コ	風の精霊石(大)
サ	BP回復のザクロ(大)

◇エネミーリスト(モーロックの屋敷への道)

名前	逃	HP	弱点	状態異常耐性	所持品
ツインハンドエッグ	0	1068	[illegible]	—	コンラントの葉(35%)
グレートコンドル	0	1508	[illegible]	—	オリーブの花(30%)
ヨロイトガリ	0	2421	[illegible]	—	スイミンカの葉(35%)
ロゥリス	0	928	[illegible]	—	コンラントの葉(30%)

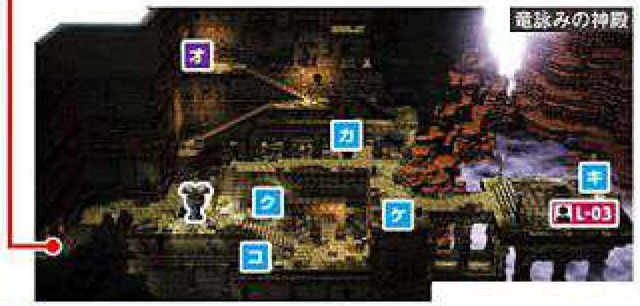
◇エネミーリスト(モーロックの屋敷)

名前	逃	HP	弱点	状態異常耐性	所持品
凶暴な番犬	0	1476	[illegible]	—	コンラントの葉(35%)
アバレハヤブサ	0	1390	[illegible]	—	ザクロの樹液(35%)
魔導機	0	648	[illegible]	[illegible]	復活のオリーブ(4%)
魔導機(雷)	0	835	[illegible]	[illegible]	雷の精霊石(4%)
モーロック警備兵I	0	1161	[illegible]	—	金鉱石のようなもの(10%)
モーロック警備兵II	0	1012	[illegible]	—	金鉱石のようなもの(10%)

◀ クリフランド地方 70 71 ▶

南オアウェル崖道 & 竜詠みの神殿





◇入手アイテムリスト

ア	BP回復のザクロ(特大)	カ	HP全体回復のブドウ
イ	HP回復のブドウ(大)	キ	気絶耐性ストーン
ウ	火の精霊石(大)	ク	クリスタルヘルム
エ	復活のオリーブ(大)	ケ	復活のオリーブ(特大)
オ	弓聖の大弓	コ	BP回復のザクロ(特大)

◇エネミーリスト(南オアウェル崖道)

名前	逃	HP	弱点	状態異常耐性	所持品
崖の大バーディアンI	0	4738	[illegible]	—	SP回復のプラム(大)(14%)
崖の大バーディアンII	0	5245	[illegible]	—	スイミンカの葉(30%)
崖の大バーディアンIII	0	6048	[illegible]	—	BP回復のザクロ(大)(10%)
不気味な幼体	0	3542	[illegible]	—	HP回復のブドウ(大)(16%)
オオワシ	0	7303	[illegible]	—	大きな鳥の羽(6%)
ヨジョウグモ	0	5398	[illegible]	—	コンラントの葉(40%)
レッドホーン	0	6645	[illegible]	—	復活のオリーブ(15%)

◇エネミーリスト(竜詠みの神殿)

名前	逃	HP	弱点	状態異常耐性	所持品
魔導機兵-別型	0	5780	[illegible]	[illegible]	復活のオリーブ(大)(4%)
魔導機兵(火)・別型	0	5609	[illegible]	[illegible]	火の精霊石(大)(4%)
魔導機兵(雷)・別型	0	5609	[illegible]	[illegible]	雷の精霊石(大)(4%)
古代遺物(氷獣)・別型	0	6908	[illegible]	[illegible]	氷の精霊石(特大)(4%)
古代遺物(風獣)・別型	0	7599	[illegible]	[illegible]	風の精霊石(特大)(4%)
古代遺物-兵	0	17254	[illegible]	[illegible]	全回復のジャム(1%)
古代遺物・光兵	0	16960	[illegible]	[illegible]	SP全体回復のプラム(3%)
古代遺物・闇兵	0	16960	[illegible]	[illegible]	SP全体回復のプラム(3%)
上級盗賊I	0	6452	[illegible]	—	財布(10%)
上級盗賊II	0	4419	[illegible]	—	財布(10%)

◀ クリフランド地方 72 ▶ アーフェン編 第4章

オアウェル



◇ショップデータ

よ よろず屋(追加情報 L-21)

アイテム名	価格
グリズリースラッシャー	31000
アダマンハチェット	44000
オーガスラッシャー	60000
アダマンシールド	14400
静寂のケープ	19200
HP回復のブドウ	50
SP回復のプラム	240
沈黙の治癒ハーブ	30
睡眠の治癒ハーブ	30
気絶の治癒ハーブ	30

◇入手アイテムリスト

ア	薬の素材(拡散)
(イ)	6Bリーフ
(ウ)	擦り切れた靴
(エ)	麻紐の切れ端
オ	L-08 さびしい財布
カ	L-17 SP全体回復のプラム
(キ)	L-15 全回復のジャム
ク	L-20 SP回復のプラム(大)
ケ	L-13 マウントスラッシャー

ルーベの森への道&ルーベの森







◇入手アイテムリスト

ア	インペリアルアーマー
イ	HP回復のブドウ(大)
ウ	HP全体回復のブドウ
エ	毒の治療ハーブ
オ	気絶耐性ストーン
カ	強化弓・隼
キ	全回復のジャム
ク	30000リーフ
ケ	混乱の治療ハーブ
コ	BP回復のザクロ(大)
サ	超鉱物の素材(拡散)
シ	BP回復のザクロ(大)
ス	風の精霊石(大)
セ	超鉱物の素材
ソ	銀の入った革袋
タ	SP回復のプラム(大)
チ	秘薬の素材
ツ	火炎のアミュレット
テ	BP回復のザクロ(大)
ト	20000リーフ
ナ	秘薬の素材(拡散)

◇エネミーリスト(ルーベの森1)

名前	盾	HP	弱点	状態異常耐性	所持品
イビルティア別種	0	8601	[illegible]	—	復活のオリーブ(特大)(4%)
ファルハス別種	0	5281	[illegible]	—	HP全体回復のブドウ(12%)
オオワシ	0	7303	[illegible]	—	大きな鳥の羽(6%)
ウィンドエレメント	0	2742	[illegible]	[illegible]	風の精霊石(特大)(4%)

◇エネミーリスト(ルーベの森2)

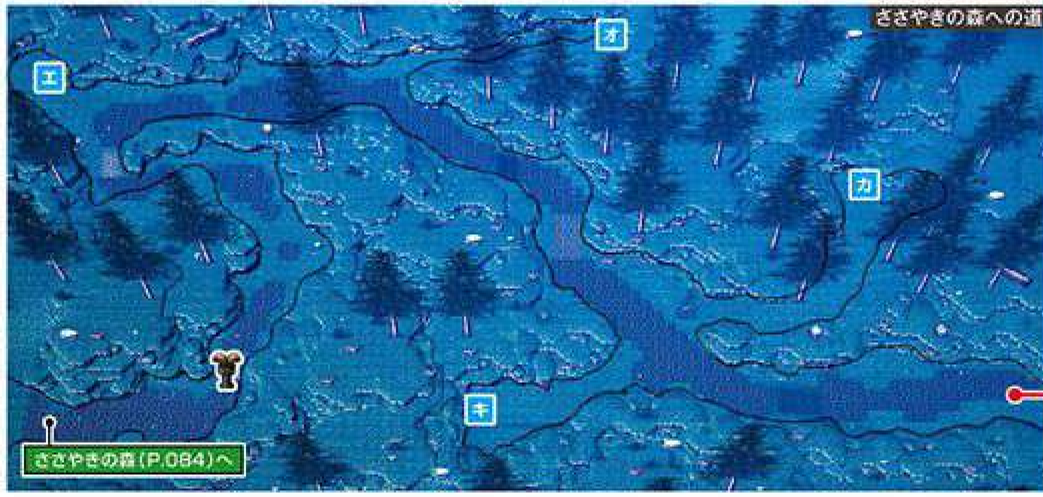
名前	盾	HP	弱点	状態異常耐性	所持品
イビルティア別種	0	8601	[illegible]	—	復活のオリーブ(特大)(4%)
ファルハス別種	0	5281	[illegible]	—	HP全体回復のブドウ(12%)
ウィンドエレメント	0	2742	[illegible]	[illegible]	風の精霊石(特大)(4%)
フタクビヘビ	0	8516	[illegible]	—	混乱の瓶詰(10%)
レプタリオル	0	5809	[illegible]	—	オリーブの花(45%)

◇エネミーリスト(ルーベの森への道)

名前	盾	HP	弱点	状態異常耐性	所持品
不気味な幼体	0	3542	[illegible]	—	HP回復のブドウ(大)(16%)
不気味な鳥	0	7173	[illegible]	—	大きな鳥の羽(6%)
ヨジョウグモ	0	5398	[illegible]	—	コンラントの葉(40%)
レッドホーン	0	6645	[illegible]	—	復活のオリーブ(15%)

シ・ワルキ&ささやきの森への道





◇エネミーリスト(ささやきの森への道)

名前	盾	HP	弱点	状態異常耐性	所持品
森のラットキンⅠ	0	441	[illegible]	—	HP回復のブドウ(10%)
森のラットキンⅡ	0	418	[illegible]	—	ブドウの樹液(30%)
森のラットキンⅢ	3	843	[illegible]	—	SP回復のプラム(7%)
マモット	0	369	[illegible]	—	ザクロの樹液(30%)
テイルマモット	3	702	[illegible]	—	ザクロの樹液(35%)
モスピープ	0	418	[illegible]	—	ザクロの樹液(30%)
大牙イノシシ	4	1724	[illegible]	—	オリーブの花(30%)

◇ショップデータ

よ よろず屋(追加情報 M-13)

アイテム名	価格
バトルアクス	2000
コンポジットボウ	800
ウルフボウ	2600
兵士の大弓	12000
ラウンドシールド	600
ブロンズヘルム	840
ブロンズアーマー	1200
ハヤブサの装束	8160
HP回復のブドウ	50
SP回復のプラム	240
復活のオリーブ	500
暗闇の治療ハーブ	30
睡眠の治療ハーブ	30
気絶の治療ハーブ	30
薬の素材(拡散)	100
ドクリミネの葉	5

◇入手アイテムリスト

ア	HP回復のブドウ
(イ)	ストーンボウ
ウ	SP回復のプラム
エ	SP回復のプラム
オ	500リーフ
カ	HP回復のブドウ
キ	闇の精霊石
(ク)	M-19 1000リーフ
ケ	M-03 復活のオリーブ
コ	M-07~09 氷の精霊石
サ	M-02 SP回復のプラム(大)

◂ウッドランド地方 77 ▸

ささやきの森



◇入手アイテムリスト

ア	BP回復のザクロ
イ	ブロンズベスト
ウ	600リーフ
エ	SP回復のプラム
オ	HP回復のブドウ
カ	闇の精霊石

◇ショップデータ

旅 旅の道具屋

アイテム名	価格
HP回復のブドウ	50
SP回復のプラム	240
復活のオリーブ	500

◇エネミーリスト(ささやきの森)

名前	進	HP	弱点	状態異常耐性	所持品
森のラットキンⅠ	0	441	短斧雷光	—	HP回復のブドウ(10%)
森のラットキンⅡ	0	418	短斧雷光	—	ブドウの樹液(30%)
森のラットキンⅢ	3	843	槍斧火	—	SP回復のプラム(7%)
モリギツネ	0	319	剣短弓杖	—	SP回復のプラム(7%)
アカモリギツネ	3	576	短弓杖	—	SP回復のプラム(12%)
ガブロマジロ	0	370	剣斧光	—	ブドウの樹液(30%)
ファルバス	2	642	剣弓風	—	HP回復のブドウ(大)(16%)



◇エネミーリスト(獣道)

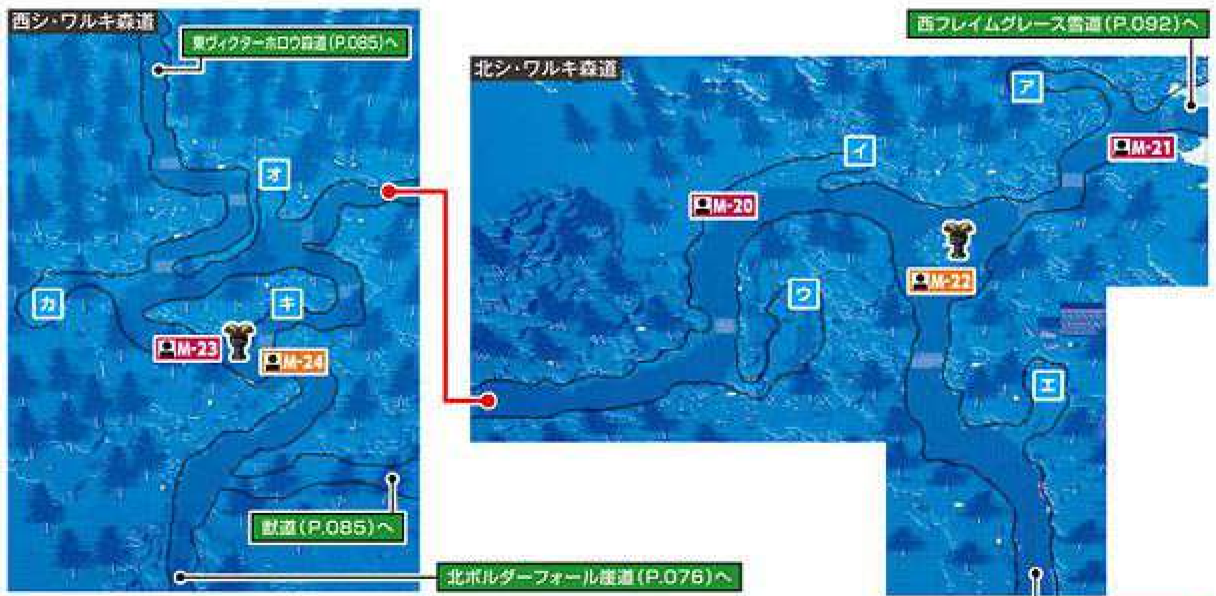
名前	進	HP	弱点	状態異常耐性	所持品
ボテバッグ	0	715	剣弓火風	—	HP回復のブドウ(大)(8%)
テイルマモット	0	702	弓杖火	—	ザクロの樹液(35%)
アカモリギツネ	0	576	短弓杖	—	SP回復のプラム(12%)
ホウル	0	1303	槍弓雷	—	ザクロの樹液(30%)
大牙イノシシ	0	1724	剣弓風	—	オリーブの花(30%)
ふうらい草	0	1533	剣火	—	コンラントの葉(35%)

◇入手アイテムリスト

ク	SP回復のプラム(大)
ケ	4000リーフ
コ	ウォーランス
サ	物防増強のナッツ

◂ウッドランド地方 78 79 80 ▸

北シ・ワルキ森道 & 西シ・ワルキ森道 & 獣道



◇エネミーリスト(北シ・ワルキ森道&西シ・ワルキ森道)

名前	進	HP	弱点	状態異常耐性	所持品
森のラットキンⅠ	0	441	短斧雷光	—	HP回復のブドウ(10%)
森のラットキンⅡ	0	418	短斧雷光	—	ブドウの樹液(30%)
森のラットキンⅢ	3	843	槍斧火	—	SP回復のプラム(7%)
マモット	0	369	弓杖火	—	ザクロの樹液(30%)
テイルマモット	3	702	弓杖火	—	ザクロの樹液(35%)
モスビーブ	0	418	剣斧杖	—	ザクロの樹液(30%)
大牙イノシシ	4	1724	剣弓風	—	オリーブの花(30%)

◇入手アイテムリスト

ア	復活のオリーブ
イ	睡眠の治療ハーブ
ウ	回避増強のナッツ
エ	HP回復のブドウ
オ	SP回復のプラム
カ	復活のオリーブ
キ	暗闇の治療ハーブ

◂ウッドランド地方 81 82 ▸

東ヴィクターホロウ森道 & 狩王女の祠



◇入手アイテムリスト

ア	5000リーフ
イ	HP回復のブドウ(大)
ウ	SP回復のプラム
エ	復活のオリーブ(特大)

◇エネミーリスト(東ヴィクターホロウ森道)

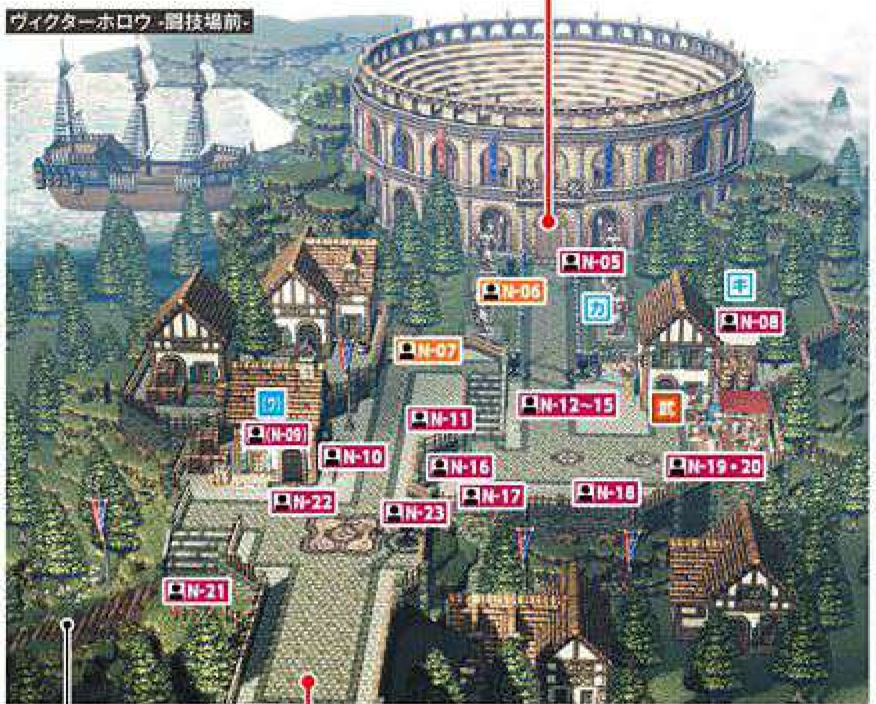
名前	進	HP	弱点	状態異常耐性	所持品
森のラットキンⅣ	0	1730	剣斧風光	—	HP回復のブドウ(10%)
森のラットキンⅤ	0	1799	剣斧風光	—	ブドウの樹液(30%)
森のラットキンⅥ	16	2488	槍斧火	—	SP回復のプラム(7%)
森の大ラットキンⅠ	24	5033	短杖氷風	—	SP回復のプラム(14%)
ホウル	※1	1303	槍弓雷	—	ザクロの樹液(30%)
ホウル別種	24	1976	槍弓雷	—	ザクロの樹液(35%)

名前	進	HP	弱点	状態異常耐性	所持品
あばれる植物	0	1866	剣斧火	—	ザクロの樹液(35%)
大牙イノシシ	※2	1724	剣弓風	—	オリーブの花(30%)
大牙イノシシ別種	24	5063	剣弓風	—	オリーブの花(40%)
うごめく樹木	0	2196	斧火	—	ザクロの樹液(35%)
化けきのこ	24	3129	短火	—	毒の治療ハーブ(15%)

※1:進捗ポイント0~31まで出現。 ※2:進捗ポイント0~23まで出現。

ヴィクターホロウ＆ヴィクターホロウ-闘技場前-＆ヴィクターホロウ-闘技場-







◇入手アイテムリスト

ア	SP回復のプラム
イ	闇のアミュレット
(ウ)	銀の入った革袋
(エ)	ふくらんだ財布
オ	N-04 氷の精霊石(特大)
カ	N-10 BP回復のザクロ(大)
キ	N-08 雷のアミュレット
ク	N-22 HP/SP回復のジャム
ケ	N-12 復活のオリーブ(大)
コ	N-24 SP回復のプラム(大)

◇ショップデータ

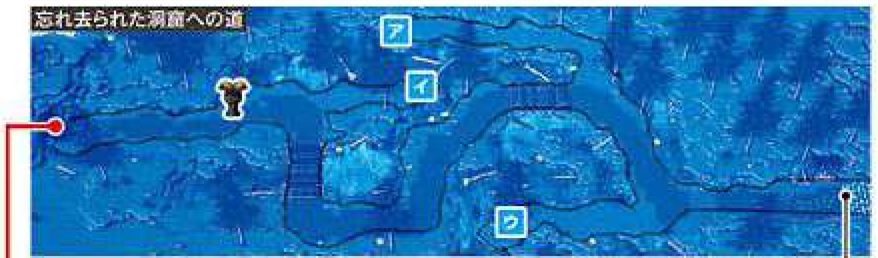
道 道具屋

アイテム名	価格
HP回復のブドウ	50
HP回復のブドウ(大)	260
SP回復のプラム	240
復活のオリーブ(大)	3000
毒の治療ハーブ	30
暗闇の治療ハーブ	30
睡眠の治療ハーブ	30
薬の素材	5
創薬の素材	5
ブドウの樹液	40

武 武具屋(追加情報 N-31)

アイテム名	価格
シルバーソード	5600
グレートソード	7500
バスタードソード	15000
プラチナソード	30000
バンデットスピア	10000
ヴィクタースピア	42000
トマホークボウ	20000
戦姫の大弓	28000
カイトシールド	2400
ギガントシールド	24000
シルバーヘルム	3600
星屑の帽子	7200
シルバーアーマー	4680
グランドベスト	8640
俊敏のリング	2200
会心のリング	2200

忘れ去られた洞窟への道＆忘れ去られた洞窟





◇入手アイテムリスト

ア	闇の精霊石(大)
イ	HP回復のブドウ(大)
ウ	復活のオリーブ
エ	即死耐性ストーン
オ	HP全体回復のブドウ
カ	暗闇の治療ハーブ
キ	SP全体回復のプラム
ク	BP回復のザクロ(特大)
ケ	15000リーフ
コ	復活のオリーブ(大)
サ	スリッジハンマー

◇エネミーリスト(忘れ去られた洞窟への道)

名前	逃	HP	弱点	状態異常耐性	所持品
あばれる植物	0	1866	[illegible]	—	ザクロの樹液(35%)
化けきのこ	0	3129	[illegible]	—	毒の治療ハーブ(15%)
大牙イノシシ別種	0	5063	[illegible]	—	オリーブの花(40%)
グリーンシザー	0	3245	[illegible]	—	コンラントの葉(30%)
ウミスズメ	0	4088	[illegible]	—	復活のオリーブ(15%)

◇エネミーリスト(忘れ去られた洞窟)

名前	逃	HP	弱点	状態異常耐性	所持品
人喰いコウモリ	0	3228	[illegible]	—	ナンの花(40%)
ウミサソリ	0	3808	[illegible]	—	ザクロの樹液(35%)
フタガシラヘビ	0	5928	[illegible]	—	混乱の瓶詰(10%)
サンダーエレメント	0	3038	[illegible]	[illegible]	雷の精霊石(特大)(4%)
パイレーツボーンズ	0	4609	[illegible]	[illegible]	ヘアブラシ(4%)
パイレーツボーンズ別種	0	4008	[illegible]	[illegible]	銅版のランタン(4%)

還らずの森



◇入手アイテムリスト

ア	静寂のバンダナ	エ	エレメントグレイヴ
イ	即死耐性ストーン	オ	SP全体回復のプラム
ウ	闇の精霊石(特大)	カ	HP全体回復のブドウ

◇エネミーリスト(還らずの森)

名前	逃	HP	弱点	状態異常耐性	所持品
ヤミガラス	0	5027	[illegible]	—	コンラントの葉(30%)
九命樹	0	7611	[illegible]	—	復活のオリーブ(大)(8%)
ブラックホウル	0	5256	[illegible]	—	ザクロの樹液(35%)
あばれる樹木	0	9945	[illegible]	—	ザクロの樹液(40%)
猛毒きのこ	0	9505	[illegible]	—	毒の治療ハーブ(20%)
あばれる菌類	0	8608	[illegible]	—	気絶の治療ハーブ(20%)
不気味な鳥	0	7173	[illegible]	—	大きな鳥の羽(6%)
うごめく大花 ※1	0	23363	[illegible]	—	全回復のジャム(3%)

※1：ボスの人喰い花撃破後、マップ移動中にランダムで出現するようになる。

◂ウッドランド地方 87 88 89 ▸

東ダスクバロウ森道&魔大公の祠&朽ち果てた遺跡







◇エネミーリスト(東ダスクバロウ森道)

名前	遂	HP	弱点	状態異常耐性	所持品
森の大ラットキンI	0	5033	[illegible]	—	SP回復のプラム(14%)
森の大ラットキンII	0	6479	[illegible]	—	ブドウの樹液(40%)
森の大ラットキンIII	0	6831	[illegible]	—	BP回復のザクロ(大)(10%)
ブラックホウル	0	5256	[illegible]	—	ザクロの樹液(35%)
フタゴヘビ別種	0	9023	[illegible]	—	睡眠の瓶詰(10%)
あばれる樹木	0	9945	[illegible]	—	ザクロの樹液(40%)
九命樹	0	7611	[illegible]	—	復活のオリーブ(大)(8%)

◇入手アイテムリスト

ア	復活のオリーブ(大)
イ	沈黙の治療ハーブ
ウ	銅の入った麻袋
エ	気絶の治療ハーブ
オ	ウィザードロッド
カ	全回復のジャム
キ	SP回復のプラム(大)
ク	BP回復のザクロ(特大)
ケ	20000リーフ
コ	闇の精霊石(大)
サ	稲妻のアミュレット
シ	ヒュプノクラウン
ス	SP回復のプラム(大)
セ	闇の精霊石(特大)
ソ	即死耐性ストーン
タ	BP回復のザクロ(特大)
チ	HP全体回復のブドウ

◇エネミーリスト(朽ち果てた遺跡)

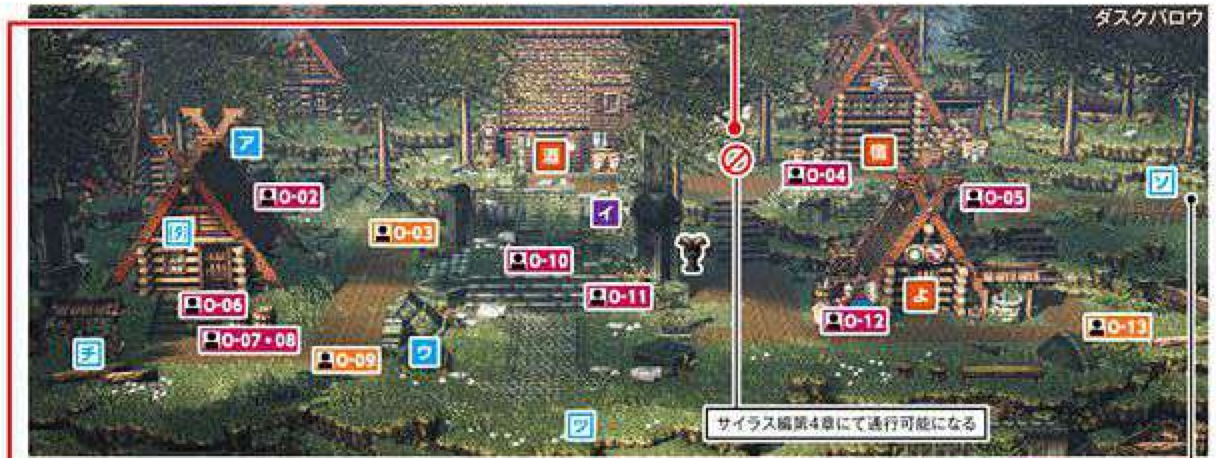
名前	遂	HP	弱点	状態異常耐性	所持品
上級盗賊I	0	6452	[illegible]	—	財布(10%)
上級盗賊II	0	4419	[illegible]	—	財布(10%)
魔導機兵(火)・別型	0	5609	[illegible]	[illegible]	火の精霊石(大)(4%)
魔導機兵(氷)・別型	0	5890	[illegible]	[illegible]	氷の精霊石(大)(4%)
魔導飛器(火)・別型	0	7173	[illegible]	[illegible]	火の精霊石(大)(4%)
魔導飛器(氷)・別型	0	7514	[illegible]	[illegible]	氷の精霊石(大)(4%)
バンディットボーンズ	0	6290	[illegible]	[illegible]	ガラクタの入った小袋(4%)

◇エネミーリスト(魔大公の祠)

名前	遂	HP	弱点	状態異常耐性	所持品
朽ちた鎧	0	4531	[illegible]	[illegible]	HP/SP回復のジャム(3%)
古代遺物・火兵	0	16678	[illegible]	[illegible]	SP全体回復のプラム(3%)
古代遺物・氷兵	0	16678	[illegible]	[illegible]	SP全体回復のプラム(3%)
古代遺物・雷兵	0	16678	[illegible]	[illegible]	SP全体回復のプラム(3%)
古代遺物(火獣)・別型	0	7040	[illegible]	[illegible]	火の精霊石(特大)(4%)
古代遺物(氷獣)・別型	0	6908	[illegible]	[illegible]	氷の精霊石(特大)(4%)
古代遺物(雷獣)・別型	0	7487	[illegible]	[illegible]	雷の精霊石(特大)(4%)

◂ウッドランド地方 90 91 ▸ サイラス編 第4章

ダスクバロウ&古の遺跡







◇ショップデータ

よろず屋(追加情報 0-05)

アイテム名	価格
サファイアロッド	32000
ウィズダムスタッフ	40000
メテオライトロッド	45000
アダマンシールド	14400
フォースシールド	28800
エンシェントサークレット	14400
古のローブ	19200
HP回復のブドウ(大)	260
HP全体回復のブドウ	720
SP回復のプラム	240
SP回復のプラム(大)	900
復活のオリーブ(大)	3000
暗闇の治療ハーブ	30
混乱の治療ハーブ	30
睡眠の治療ハーブ	30
秘薬の素材	2600
秘薬の素材(拡散)	3200
起創薬の素材	2600
ドクリミキの葉	5

◇入手アイテムリスト

ア	奇抜な骨董品
イ	30000リーフ
ウ	毒の瓶詰
エ	20000リーフ
オ	即死耐性ストーン
カ	HP/SP回復のジャム
キ	闇の精霊石(特大)
ク	ルーンボウ
ケ	氷の精霊石(特大)
コ	BP回復のザクロ(特大)
サ	HP全体回復のブドウ
シ	宵闇のアミュレット
ス	ナイトシールド
セ	50000リーフ
ソ	0-12 氷の精霊石(大)
(タ)	0-06 進化弓・鷹
チ	0-11 ガラクタの入った小袋
ツ	0-04 古びたコイン

◇エネミーリスト(古の遺跡1)

名前	遂	HP	弱点	状態異常耐性	所持品
人喰いコウモリ	0	3228	[illegible]	—	ナゾの花(40%)
魔導機・別型	0	4971	[illegible]	[illegible]	復活のオリーブ(大)(4%)
魔導機(風)・別型	0	4839	[illegible]	[illegible]	風の精霊石(大)(4%)
魔導飛器・別型	0	7041	[illegible]	[illegible]	復活のオリーブ(大)(4%)
魔導飛器(風)・別型	0	7856	[illegible]	[illegible]	風の精霊石(大)(4%)
魔導機兵・別型	0	5780	[illegible]	[illegible]	復活のオリーブ(大)(4%)
魔導機兵(風)・別型	0	6170	[illegible]	[illegible]	風の精霊石(大)(4%)

◇エネミーリスト(古の遺跡2)

名前	遂	HP	弱点	状態異常耐性	所持品
人喰いコウモリ	0	3228	[illegible]	—	ナゾの花(40%)
魔導機・別型	0	4971	[illegible]	[illegible]	復活のオリーブ(大)(4%)
魔導機(風)・別型	0	4839	[illegible]	[illegible]	風の精霊石(大)(4%)
魔導飛器・別型	0	7041	[illegible]	[illegible]	復活のオリーブ(大)(4%)
魔導飛器(風)・別型	0	7856	[illegible]	[illegible]	風の精霊石(大)(4%)
古代遺物・赤兵	0	16678	[illegible]	[illegible]	SP全体回復のプラム(3%)
古代遺物・黒兵	0	16960	[illegible]	[illegible]	SP全体回復のプラム(3%)

◂フロストランド地方 96 97 ▸

西フレイムグレース雪道＆氷の洞窟





◇入手アイテムリスト

ア	HP回復のブドウ
イ	闇の精霊石
ウ	800リーフ
エ	会心増強のナッツ
オ	速度増強のナッツ
カ	ソウルハチェット
キ	HP回復のブドウ(大)
ク	10000リーフ
ケ	SP回復のプラム(大)
コ	復活のオリーブ(大)

◇エネミーリスト(西フレイムグレース雪道)

名前	進	HP	弱点	状態異常耐性	所持品
氷雪のリザードマンⅠ	0	386	斧杖火雷	—	SP回復のプラム(7%)
氷雪のリザードマンⅡ	0	418	斧杖火雷	—	プラムの樹液(30%)
氷雪のリザードマンⅢ	3	738	杖雷闇	—	HP回復のブドウ(10%)
ユキギツネ	0	329	弓火光	—	ザクロの樹液(30%)
シラユキギツネ	3	504	弓火光	—	ザクロの樹液(35%)
ウルフ	※1	272	斧杖火雷	—	HP回復のブドウ(10%)
ハイウルフ	3	512	斧杖火	—	HP回復のブドウ(大)(8%)
スノーマモット	0	319	弓杖雷闇	—	プラムの樹液(30%)
フロストベアー	4	1580	短斧風	—	オリーブの花(30%)

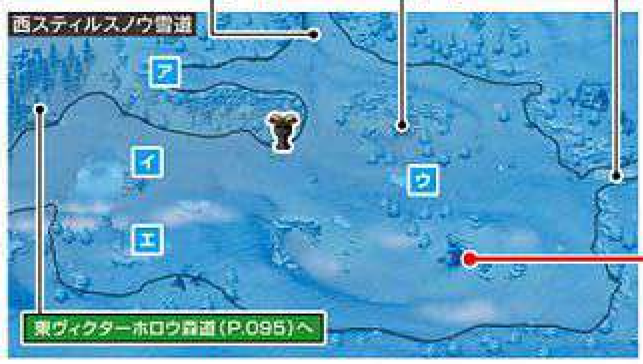
※1：進捗ポイント3のみ出現。

◇エネミーリスト(氷の洞窟)

名前	進	HP	弱点	状態異常耐性	所持品
シロコウモリ別種	0	562	短弓杖雷	—	ナゾの花(30%)
魔導機兵(氷)	0	1200	剣短弓火	毒睡混	氷の精霊石(4%)
魔導飛器(氷)	0	1532	短弓杖火	毒睡混	氷の精霊石(4%)
アイスエレメント	0	2742	火雷	毒眠睡混	氷の精霊石(特大)(4%)
ライトエレメント	0	2888	氷闇	毒眠睡混	光の精霊石(特大)(4%)
古代遺物(氷獣)	0	3034	剣短斧火	毒睡混	氷の精霊石(大)(4%)

◂フロストランド地方 98 99 100 ▸

西スティルスノウ雪道＆聖火神の祠＆巨王の霊廟





◇入手アイテムリスト

ア	BP回復のザクロ(大)
イ	気絶の治療ハーブ
ウ	HP回復のブドウ(大)
エ	氷の精霊石(大)

◇エネミーリスト(西スティルスノウ雪道)

名前	進	HP	弱点	状態異常耐性	所持品
氷雪のリザードマンⅣ	0	1514	短斧杖火	—	SP回復のプラム(7%)
氷雪のリザードマンⅤ	0	1799	短斧杖火	—	プラムの樹液(35%)
氷雪のリザードマンⅥ	※1	2051	弓杖闇	—	HP回復のブドウ(大)(8%)
氷雪の大リザードマンⅠ	24	4404	槍短火	—	HP回復のブドウ(大)(16%)
ホワイトホウル	※2	1384	剣槍弓風	—	ザクロの樹液(30%)
ホワイトホウル別種	※3	3407	剣槍弓風	—	ザクロの樹液(35%)
スノーテイルマモット	0	1469	短雷闇	—	プラムの樹液(35%)
フロストベアー	0	1580	槍斧風	—	オリーブの花(30%)
ギガントベアー	24	5772	槍斧風	—	オリーブの花(40%)
ズヤック	0	3505	槍杖雷	—	ザクロの樹液(35%)
ベンヌ	24	5129	斧弓雷光闇	—	復活のオリーブ(15%)

※1：進捗ポイント16～31まで出現。 ※2：進捗ポイント0～23まで出現。 ※3：進捗ポイント0～31まで出現。



◇入手アイテムリスト

オ	ジェイルブレイカー
カ	銀の入った革袋
キ	復活のオリーブ(大)
ク	HP/SP回復のジャム
ケ	SP回復のプラム(大)
コ	睡眠耐性ストーン
サ	HP全体回復のブドウ

◇エネミーリスト(巨王の霊廟)

名前	進	HP	弱点	状態異常耐性	所持品
氷雪のリザードマンⅣ	0	1514	短斧杖火	—	SP回復のプラム(7%)
氷雪のリザードマンⅤ	0	1799	短斧杖火	—	プラムの樹液(35%)
氷雪のリザードマンⅥ	0	2051	弓杖闇	—	HP回復のブドウ(大)(8%)
氷雪の大リザードマンⅠ	0	4404	槍短火	—	HP回復のブドウ(大)(16%)
肉食コウモリ	0	3770	剣槍弓氷	—	ナゾの花(40%)
アイスエレメント	0	2742	火雷	毒暗睡混	氷の精霊石(特大)(4%)
凍てつく鎧	0	5739	斧杖火光	毒	HP/SP回復のジャム(3%)
ビヒモス ※4	0	12341	短杖光	—	全回復のジャム(3%)

※4：ボスのビヒモス撃破後、マップ移動中にランダムで出現するようになる。

◂フロストランド地方 101 102 ▸ プリムロゼ編 第2章 ハンイット編 第3章

スティルスノウ＆黒曜館への道



◇入手アイテムリスト

(ア)	HP回復のブドウ(大)
(イ)	SP回復のプラム
(ウ)	ソードブレイカー
(エ)	復活のオリーブ
(オ)	闇の精霊石(大)
カ	闇のアミュレット
キ	氷の精霊石(大)
ク	気絶の治療ハーブ
(ケ)	Q-19 ソウルボウ
(コ)	Q-10 HP/SP回復のジャム
サ	Q-07 オリーブの花
シ	Q-13 銀の入った革袋
ス	Q-11 氷の精霊石(大)

◇ショップデータ

よ よろず屋(追加情報 Q-09)

アイテム名	価格
ファルコンダガー	7000
チェインブレイカー	12000
グラビトンアクス	34000
マキアボウ	10000
戦姫の大弓	28000
エレメントシールド	7800
雪隠れのフード	3000
エレメントハット	12000
雪隠れのケープ	3640
グランドベスト	8640
体力のリング	3000
HP回復のブドウ	50
HP回復のブドウ(大)	260
SP回復のプラム	240
復活のオリーブ(大)	3000
沈黙の治療ハーブ	30
恐怖の治療ハーブ	30
気絶の治療ハーブ	30
薬の素材	5
薬の素材(拡散)	100
ドクリミキの葉	5

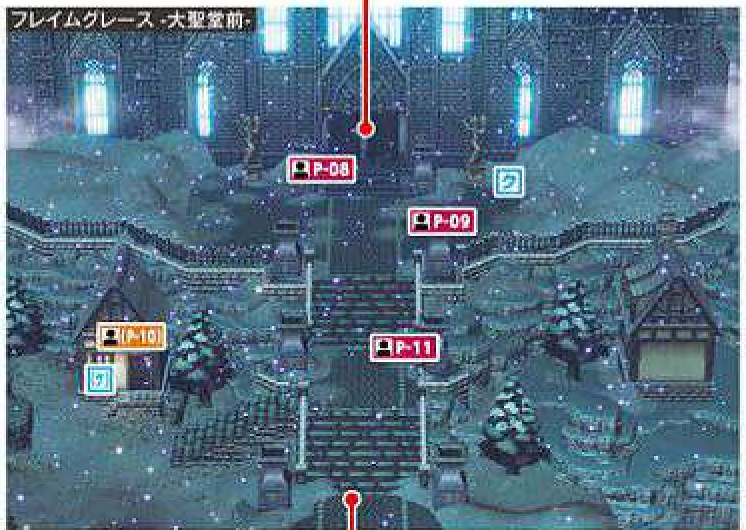


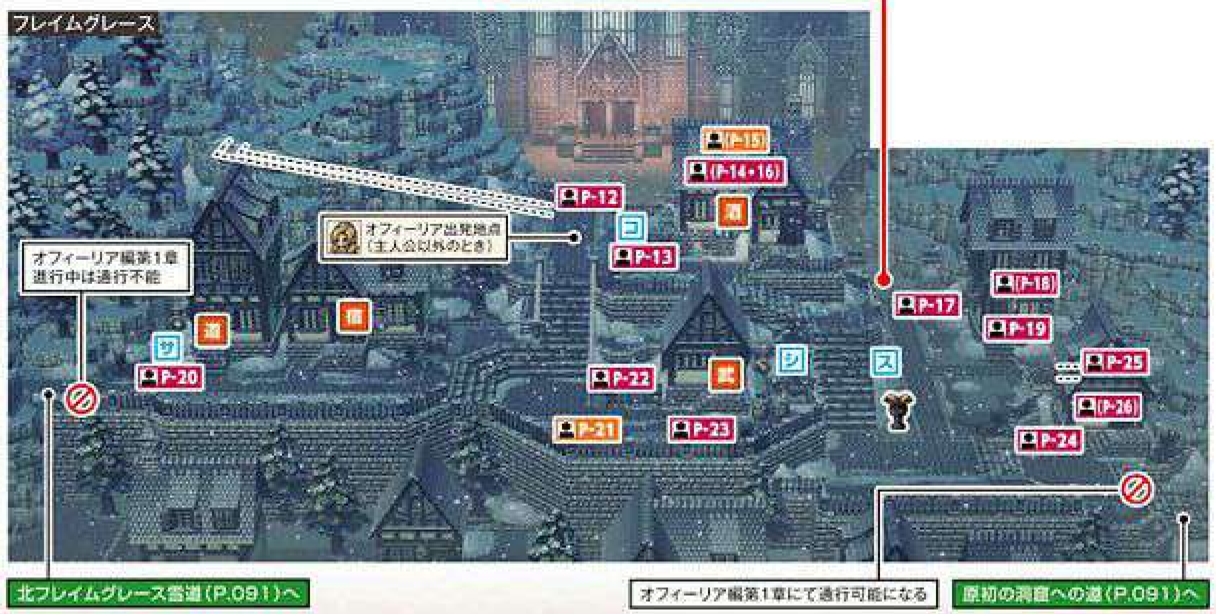
◇エネミーリスト(黒曜館への道)

名前	進	HP	弱点	状態異常耐性	所持品
ホワイトホウル	0	1384	剣槍弓風	—	ザクロの樹液(30%)
スノーテイルマモット	0	1469	短雷闇	—	プラムの樹液(35%)
フロストベアー	0	1580	槍斧風	—	オリーブの花(30%)

フレイムグレース＆フレイムグレース-大聖堂前-＆フレイムグレース-大聖堂-







◇入手アイテムリスト

ア	恐怖の治療ハーブ
イ	HP回復のブドウ
ウ	SP回復のプラム
エ	P-04 物攻増強のナッツ
オ	P-06 ヘヴィブレイド
カ	P-05 銅の入った麻袋
キ	P-07 復活のオリーブ
ク	P-09 氷の精霊石
(ケ)	P-08 体力のピアス
コ	P-25 闇の精霊石
サ	P-24 コンラントの葉
シ	P-20 SP回復のプラム（大）
ス	P-19 創物の素材

◇ショップデータ

道 道具屋

アイテム名	価格
HP回復のブドウ	50
SP回復のプラム	240
復活のオリーブ	500
沈黙の治療ハーブ	30
恐怖の治療ハーブ	30

武 武具屋（追加情報 P-01）

アイテム名	価格
グレートソード	7500
スピリットソード	12000
ミラージュブレイド	22000
ウルフボウ	2600
キラーボウ	8000
ストーンロッド	800
クォーツロッド	2400
ラウンドシールド	600
とんがり帽子	540
サークレット	1050
リネンのローブ	960
ラージベスト	2100
俊敏のピアス	280
会心のピアス	280

原初の洞窟への道＆原初の洞窟





◇入手アイテムリスト

ア	混乱の治療ハーブ	オ	HP/SP回復のジャム
イ	600リーフ	カ	闇の精霊石
ウ	HP回復のブドウ	キ	HP回復のブドウ
エ	銀のかみかざり	ク	SP回復のプラム

◇ショップデータ

旅 旅の道具屋

アイテム名	価格
HP回復のブドウ	50
SP回復のプラム	240
復活のオリーブ	500

◇エネミーリスト（原初の洞窟への道）

名前	進	HP	弱点	状態異常耐性	所持品
氷雪のリザードマンI	0	386	[illegible]	—	SP回復のプラム（7%）
氷雪のリザードマンII	0	418	[illegible]	—	プラムの樹液（30%）
氷雪のリザードマンIII	3	738	[illegible]	—	HP回復のブドウ（10%）
ユキギツネ	0	329	[illegible]	—	ザクロの樹液（30%）
シラユキギツネ	3	504	[illegible]	—	ザクロの樹液（35%）
ウルフ	3	272	[illegible]	—	HP回復のブドウ（10%）
ハイウルフ	3	512	[illegible]	—	HP回復のブドウ（大）（8%）
スノーマモット	0	319	[illegible]	—	プラムの樹液（30%）
フロストベアー	4	1580	[illegible]	—	オリーブの花（30%）

※1：進捗ポイント0〜3まで出現。

◇エネミーリスト（原初の洞窟）

名前	進	HP	弱点	状態異常耐性	所持品
ウルフ	※1	272	[illegible]	—	HP回復のブドウ（10%）
ハイウルフ	3	512	[illegible]	—	HP回復のブドウ（大）（8%）
シロコウモリ	0	342	[illegible]	—	ナゾの花（20%）
シロコウモリ別種	3	562	[illegible]	—	ナゾの花（30%）
ダークウィスプ	0	399	[illegible]	[illegible]	闇の精霊石（4%）

北フレイムグレース雪道



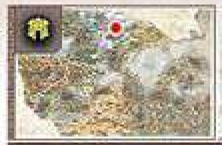
◇入手アイテムリスト

ア	復活のオリーブ
イ	SP回復のプラム
ウ	沈黙の治療ハーブ

◇エネミーリスト（北フレイムグレース雪道）

名前	進	HP	弱点	状態異常耐性	所持品
氷雪のリザードマンI	0	386	[illegible]	—	SP回復のプラム（7%）
氷雪のリザードマンII	0	418	[illegible]	—	プラムの樹液（30%）
氷雪のリザードマンIII	3	738	[illegible]	—	HP回復のブドウ（10%）
ユキギツネ	0	329	[illegible]	—	ザクロの樹液（30%）
シラユキギツネ	3	504	[illegible]	—	ザクロの樹液（35%）
ウルフ	※1	272	[illegible]	—	HP回復のブドウ（10%）
ハイウルフ	3	512	[illegible]	—	HP回復のブドウ（大）（8%）
スノーマモット	0	319	[illegible]	—	プラムの樹液（30%）
フロストベアー	4	1580	[illegible]	—	オリーブの花（30%）

※1：進捗ポイント3のみ出現。



◂ フロストランド地方 103 104 ▸

黒曜館への隠し道 & 黒曜館



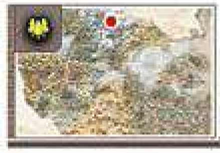


◇入手アイテムリスト

ア	睡眠耐性ストーン
イ	ホーンドベスト
ウ	HP全体回復のブドウ
エ	BP回復のザクロ(大)
オ	SP回復のプラム(大)
カ	闇の精霊石(大)
キ	5500リーフ
ク	気絶の治療ハーブ

◇エネミーリスト(黒曜館への隠し道)

名前	逃	HP	弱点	状態異常耐性	所持品
ハイガラス	0	1737	[illegible]	—	コンラントの葉(30%)
魔導機(光)	0	1981	[illegible]	[illegible]	光の精霊石(4%)
魔導機(風)	0	1651	[illegible]	[illegible]	風の精霊石(4%)
魔導機兵(光)	0	1956	[illegible]	[illegible]	光の精霊石(4%)
魔導機兵(風)	0	1834	[illegible]	[illegible]	風の精霊石(4%)
魔導飛器(光)	0	2332	[illegible]	[illegible]	光の精霊石(4%)
魔導飛器(風)	0	2201	[illegible]	[illegible]	風の精霊石(4%)



◂ フロストランド地方 105 106 ▸

白き森への道 & 白き森





◇入手アイテムリスト

ア	SP全体回復のプラム
イ	復活のオリーブ(大)
ウ	光のアミュレット
エ	闇の精霊石(大)
オ	ロックスラッシャー
カ	HP全体回復のブドウ
キ	SP全体回復のプラム
ク	復活のオリーブ(特大)
ケ	15000リーフ
コ	Q-25 SP回復のプラム(大)

◇エネミーリスト(白き森への道)

名前	逃	HP	弱点	状態異常耐性	所持品
ホワイトレオパルド	0	6774	[illegible]	—	SP回復のプラム(大)(14%)
アイスエレメント	0	2742	[illegible]	[illegible]	氷の精霊石(特大)(4%)
スノーテイルマモット	0	1469	[illegible]	—	プラムの樹液(35%)
ギガントベアー	0	5772	[illegible]	—	オリーブの花(40%)

◇エネミーリスト(白き森)

名前	逃	HP	弱点	状態異常耐性	所持品
雪蛇鳥	0	5450	[illegible]	—	BP回復のザクロ(大)(5%)
大雪きのこ	0	6653	[illegible]	—	睡眠の治療ハーブ(10%)
ふうらい雪草	0	4427	[illegible]	—	コンラントの葉(35%)
ユキトカゲ	0	4852	[illegible]	—	HP回復のブドウ(大)(16%)
ホワイトホウル別種	0	3407	[illegible]	—	ザクロの樹液(35%)



◂ フロストランド地方 107 108 109 ▸ テリオン編 第4章

南ノースリーチ雪道 & 氷竜の口 & ノースリーチ







◇入手アイテムリスト

(ア)	20000リーフ
(イ)	HP/SP回復のジャム
(ウ)	達人の大弓
エ	SP全体回復のプラム
オ	気絶の治療ハーブ
カ	闇の精霊石(大)
キ	BP回復のザクロ(大)
ク	HP/SP回復のジャム
ケ	闇の精霊石(特大)
コ	30000リーフ
サ	禁断の短剣
シ	アダマン帽
ス	SP回復のプラム(大)
セ	睡眠耐性ストーン
(ソ)	R-07 HP/SP回復のジャム
タ	R-10 銅の入った麻袋
チ	R-12 復活のオリーブ(大)
ツ	R-11 銀の入った革袋
テ	R-04 ナイトシールド

◇ショップデータ

道 道具屋

アイテム名	価格
HP回復のブドウ(大)	260
HP全体回復のブドウ	720
SP回復のプラム	240
SP回復のプラム(大)	900
復活のオリーブ(大)	3000
沈黙の治療ハーブ	30
恐怖の治療ハーブ	30
気絶の治療ハーブ	30
薬の素材	5
創薬の素材(拡散)	100
超創物の素材(拡散)	3200
ブドウの樹液	40

武 武具屋(追加情報 R-09)

アイテム名	価格
エンハンスソード	26000
トリニティソード	46000
スカイブレイカー	31000
ドゥームズブレイカー	43000
雪男の大弓	47000
静寂のバンダナ	15600
静寂のケープ	19200
プラチナベスト	21600
ドラゴンベスト	43200
会心のブレスレット	5800

◇エネミーリスト(南ノースリーチ雪道)

名前	逃	HP	弱点	状態異常耐性	所持品
氷雪の大リザードマンI	0	4404	[illegible]	—	HP回復のブドウ(大)(16%)
氷雪の大リザードマンII	0	6479	[illegible]	—	プラムの樹液(40%)
氷雪の大リザードマンIII	0	5977	[illegible]	—	SP回復のプラム(大)(10%)
ウォーウルフ	0	4436	[illegible]	—	HP回復のブドウ(大)(16%)
アイスエレメント	0	2742	[illegible]	[illegible]	氷の精霊石(特大)(4%)
凍てつく鎧	0	5739	[illegible]	[illegible]	HP/SP回復のジャム(3%)
ツバサトカゲ別種	0	5905	[illegible]	—	ザクロの樹液(40%)
レプタリオス	0	5281	[illegible]	—	オリーブの花(45%)

◇エネミーリスト(氷竜の口)

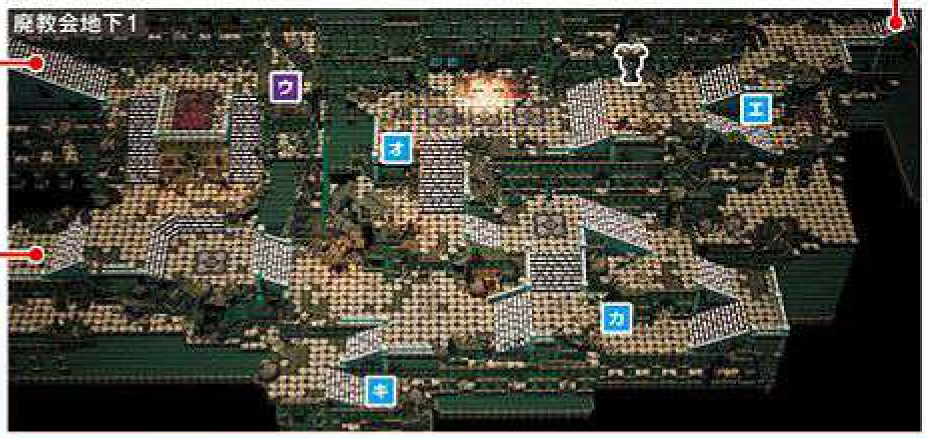
名前	逃	HP	弱点	状態異常耐性	所持品
ウォーウルフ	0	4436	[illegible]	—	HP回復のブドウ(大)(16%)
ホワイトレオパルド	0	6774	[illegible]	—	SP回復のプラム(大)(14%)
凍てつく鎧	0	5739	[illegible]	[illegible]	HP/SP回復のジャム(3%)
ツバサトカゲ別種	0	5905	[illegible]	—	ザクロの樹液(40%)
アイスエレメント	0	2742	[illegible]	[illegible]	氷の精霊石(特大)(4%)
カニス・ディルス ※1	0	12221	[illegible]	—	全回復のジャム(3%)

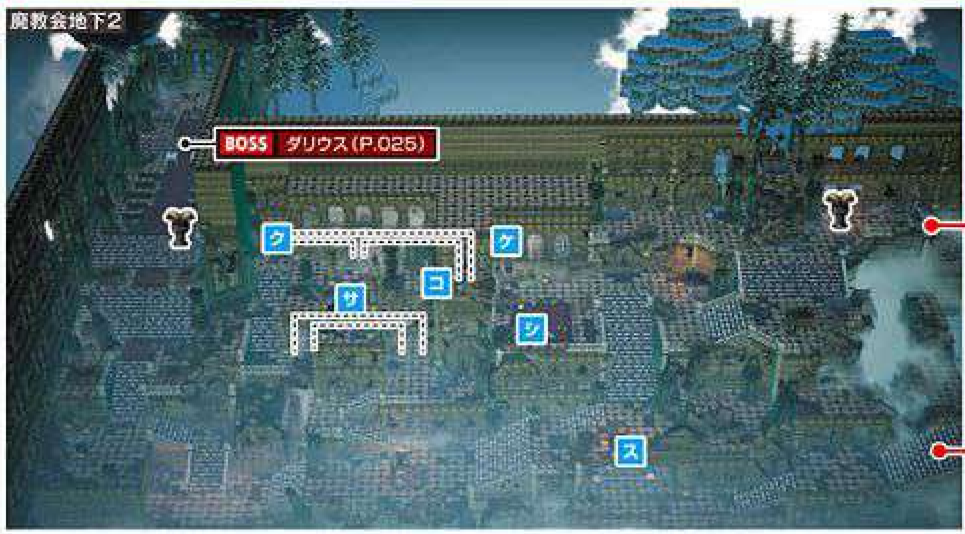
※1：ボスのカニス・ディルス撃破後、マップ移動中にランダムで出現するようになる。



ノースリーチ -廃教会前- & 廃教会地下







◇入手アイテムリスト

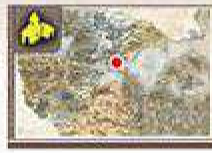
ア	氷の精霊石(大)
イ	SP回復のプラム(大)
ウ	魔力の剣
エ	気絶の治療ハーブ
オ	HP/SP回復のジャム
カ	氷の精霊石(特大)
キ	閃光のアミュレット
ク	HP/SP回復のジャム
ケ	BP回復のザクロ(特大)
コ	宵闇のアミュレット
サ	奇抜な骨董品
シ	SP全体回復のプラム
ス	睡眠耐性ストーン

◇エネミーリスト(廃教会地下1)

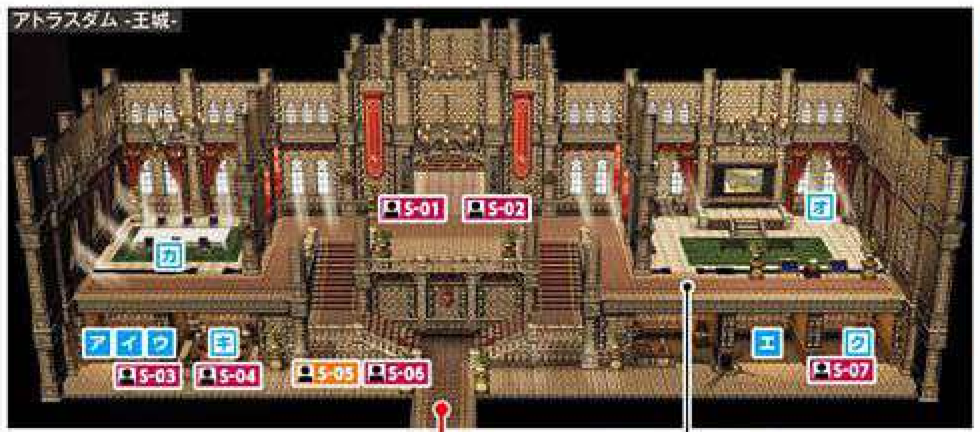
名前	進	HP	弱点	状態異常耐性	所持品
肉食コウモリ	0	3770	剣槍弓氷	—	ナゾの花(40%)
アイスエレメント	0	2742	火雷	[illegible]	氷の精霊石(特大)(4%)
バンディットボーンズ	0	6290	斧杖雷光	毒	ガラクタの入った小袋(4%)
盗賊団幹部I	0	5890	短斧火光	—	HP全体回復のブドウ(6%)
盗賊団幹部II	0	6184	短斧火光	—	SP回復のプラム(大)(5%)

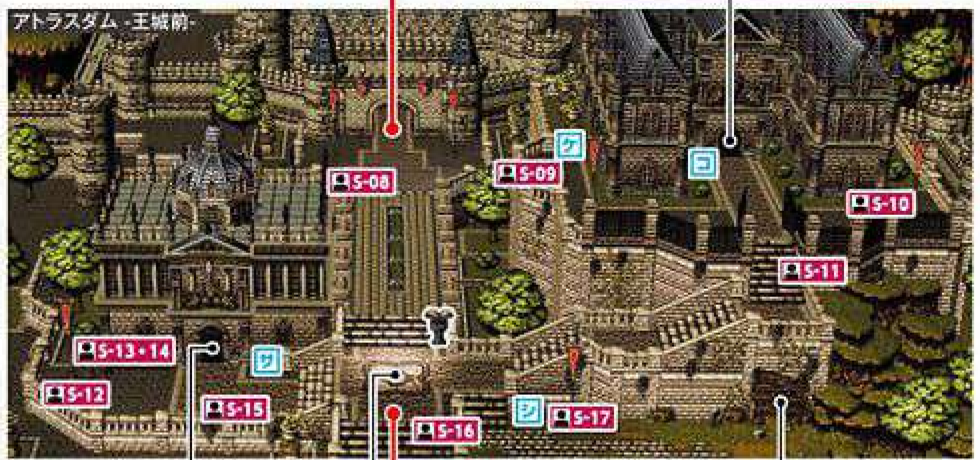
◇エネミーリスト(廃教会地下2)

名前	進	HP	弱点	状態異常耐性	所持品
肉食コウモリ	0	3770	剣槍弓氷	—	ナゾの花(40%)
アイスエレメント	0	2742	火雷	[illegible]	氷の精霊石(特大)(4%)
バンディットボーンズ	0	6290	斧杖雷光	毒	ガラクタの入った小袋(4%)
凍てつく鎧	0	5739	斧杖火光	毒	HP/SP回復のジャム(3%)
盗賊団幹部I	0	5890	短斧火光	—	HP全体回復のブドウ(6%)
盗賊団幹部II	0	6184	短斧火光	—	SP回復のプラム(大)(5%)
盗賊団幹部III	0	4400	斧火光	—	HP/SP回復のジャム(3%)



アトラスダム & アトラスダム -王城前- & アトラスダム -王城-







◇入手アイテムリスト

ア	HP回復のブドウ
イ	SP回復のプラム
ウ	睡眠の治療ハーブ
エ	雷の精霊石
オ	S-03 小さな杯
カ	S-01 復活のオリーブ
キ	S-06 HP回復のブドウ
ク	S-07 バックラー
ケ	S-08 ガラクタの入った小袋
コ	S-12 大きな鳥の羽
サ	S-16 光の精霊石
シ	S-11 SP回復のプラム(大)
ス	S-19 さびしい財布
セ	S-28 光の精霊石(大)
ソ	S-20 HP増強のナッツ

◇ショップデータ

道 道具屋

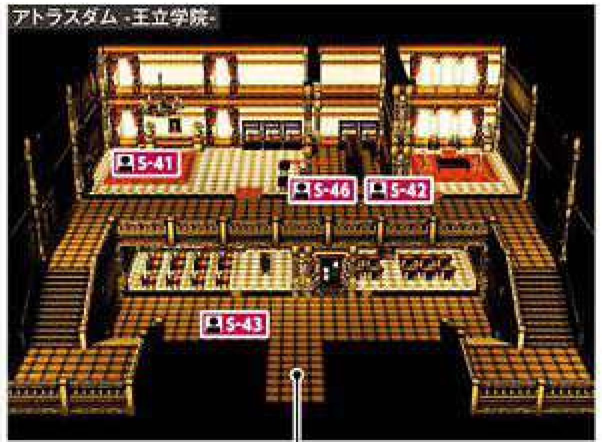
アイテム名	価格
HP回復のブドウ	50
SP回復のプラム	240
復活のオリーブ	500
沈黙の治療ハーブ	30
暗闇の治療ハーブ	30
気絶の治療ハーブ	30

武 武具屋(追加情報 S-24)

アイテム名	価格
スペルグレイヴ	2400
ライトスタッフ	800
クォーツロッド	2400
オークスタッフ	8000
メイジスタッフ	18000
ラウンドシールド	600
ラージシールド	900
とんがり帽子	540
サークレット	1050
リネンのローブ	960
ラージアーマー	2550
毛皮のコート	14400
体力のピアス	360
精神のピアス	360

アトラスダム-王立図書館-&アトラスダム-王立学院-&地下研究室







◇入手アイテムリスト

ア	古びたコイン
イ	SP回復のプラム
ウ	光の精霊石
エ	暗闇の治療ハーブ
オ	はやての服
カ	沈黙の治療ハーブ
キ	HP回復のブドウ

◇ショップデータ

旅 旅の道具屋

アイテム名	価格
HP回復のブドウ	50
SP回復のプラム	240
復活のオリーブ	500

◇エネミーリスト(地下研究室)

名前	進	HP	弱点	状態異常耐性	所持品
魔導機(火)	0	330	[illegible]	[illegible]	火の精霊石(4%)
魔導機(氷)	0	330	[illegible]	[illegible]	氷の精霊石(4%)
魔導機	3	648	[illegible]	[illegible]	復活のオリーブ(4%)
ウォーキングボーンズ	0	361	[illegible]	[illegible]	HP回復のブドウ(10%)

名前	進	HP	弱点	状態異常耐性	所持品
クロコウモリ	※1	349	[illegible]	—	ナゾの花(20%)
クロコウモリ別種	3	565	[illegible]	—	ナゾの花(30%)
ファイアウィスプ	2	389	[illegible]	[illegible]	火の精霊石(4%)
アイスウィスプ	3	389	[illegible]	[illegible]	氷の精霊石(4%)

※1：進捗ポイント0〜3まで出現。

東アトラスダム平原&北アトラスダム平原&夜啼きの森



◇入手アイテムリスト

ア	シルバーソード
イ	属防増強のナッツ
ウ	1500リーフ
エ	BP回復のザクロ
オ	HP全体回復のブドウ
カ	雷の精霊石
キ	復活のオリーブ(大)
ク	SP回復のプラム
ケ	500リーフ





◇エネミーリスト(東アトラスダム平原&北アトラスダム平原)

名前	進	HP	弱点	状態異常耐性	所持品
平原のフロッゲンI	0	399	[illegible]	—	SP回復のプラム(7%)
平原のフロッゲンII	0	419	[illegible]	—	ドクリミキの葉(30%)
平原のフロッゲンIII	3	738	[illegible]	—	HP回復のブドウ(10%)
ユビキリアリ	0	370	[illegible]	—	ドクリミキの葉(30%)
ビープ	※1	439	[illegible]	—	コンラントの葉(30%)
ヘッドビープ	3	731	[illegible]	—	コンラントの葉(35%)
オオヒツジ	4	1652	[illegible]	—	オリーブの花(30%)

※1：進捗ポイント0〜3まで出現。

◇エネミーリスト(夜啼きの森)

名前	進	HP	弱点	状態異常耐性	所持品
平原のフロッゲンIII	0	738	[illegible]	—	HP回復のブドウ(10%)
平原のフロッゲンIV	0	1108	[illegible]	—	SP回復のプラム(7%)
平原のフロッゲンV	0	1259	[illegible]	—	ドクリミキの葉(35%)
平原のフロッゲンVI	0	3987	[illegible]	—	HP回復のブドウ(大)(8%)
ポテパック	0	715	[illegible]	—	HP回復のブドウ(大)(8%)
ホウル	0	1303	[illegible]	—	ザクロの樹液(30%)

西ノーブルコート平原＆碩学王の祠＆虚無の玉座



◇入手アイテムリスト

ア	ムーンブレイド
イ	HP回復のブドウ（大）
ウ	復活のオリーブ（大）
エ	銀の斧
オ	4000リーフ
カ	全回復のジャム
キ	BP回復のザクロ（特大）
ク	猛毒耐性ストーン
ケ	光の精霊石（大）
コ	BP回復のザクロ
サ	HP回復のブドウ（大）
シ	5000リーフ
ス	風のアミュレット





◇エネミーリスト（西ノーブルコート平原）

名前	進	HP	弱点	状態異常耐性	所持品
平原のフロッゲンⅣ	0	1108	[illegible]	—	SP回復のプラム（7%）
平原のフロッゲンⅤ	0	1259	[illegible]	—	ドクリミキの葉（35%）
平原のフロッゲンⅥ	24	3987	[illegible]	—	HP回復のブドウ（大）（8%）
平原の大フロッゲンⅠ	24	4621	[illegible]	—	HP回復のブドウ（大）（16%）
クロガラス	※1	900	[illegible]	—	コンラントの葉（30%）
クロガラス別種	24	3407	[illegible]	—	コンラントの葉（35%）
ユビキリアリ別種	0	1077	[illegible]	—	ドクリミキの葉（35%）
ふうらい草	0	1533	[illegible]	—	コンラントの葉（35%）
オオヒツジ	※1	1652	[illegible]	—	オリーブの花（30%）
オオヒツジ別種	24	6699	[illegible]	—	オリーブの花（40%）
ヴラドブル	24	9274	[illegible]	—	復活のオリーブ（15%）

◇エネミーリスト（虚無の玉座）

名前	進	HP	弱点	状態異常耐性	所持品
古代遺物（獣）	0	3388	[illegible]	[illegible]	復活のオリーブ（大）（4%）
古代遺物（雷獣）	0	3034	[illegible]	[illegible]	雷の精霊石（大）（4%）
マリオネットボーンズ	0	2753	[illegible]	[illegible]	混乱の治療ハーブ（10%）
マリオネットボーンズ別種	0	2753	[illegible]	[illegible]	混乱の治療ハーブ（10%）
古代遺物・雷兵	0	16678	[illegible]	[illegible]	SP全体回復のプラム（3%）
バンディットボーンズ	0	6290	[illegible]	[illegible]	ガラクタの入った小袋（4%）
サンダーエレメント	0	3036	[illegible]	[illegible]	雷の精霊石（特大）（4%）
玉座の守り手※2	0	30307	[illegible]	[illegible]	SP全体回復のプラム（100%）

※1：進捗ポイント0～3まで出現。　※2：ボスの玉座の守り手撃破後、マップ移動中にランダムで出現するようになる。

ノーブルコート＆ノーブルコート－東地区－





◇入手アイテムリスト

ア	沈黙の治療ハーブ
イ	10000リーフ
ウ	暗闇の治療ハーブ
エ	復活のオリーブ
オ	T-03 BP回復のザクロ（大）
カ	T-09 雷の精霊石（特大）
キ	T-16 ふくらんだ財布
ク	T-15 奇抜な骨董品
ケ	T-43 めずらしい石
コ	T-25 鉄の斧
(サ)	T-30 簡単! 冒険者入門
シ	T-28 SP回復のプラム（大）
ス	T-29 銅の入った麻袋

◇ショップデータ

道具屋

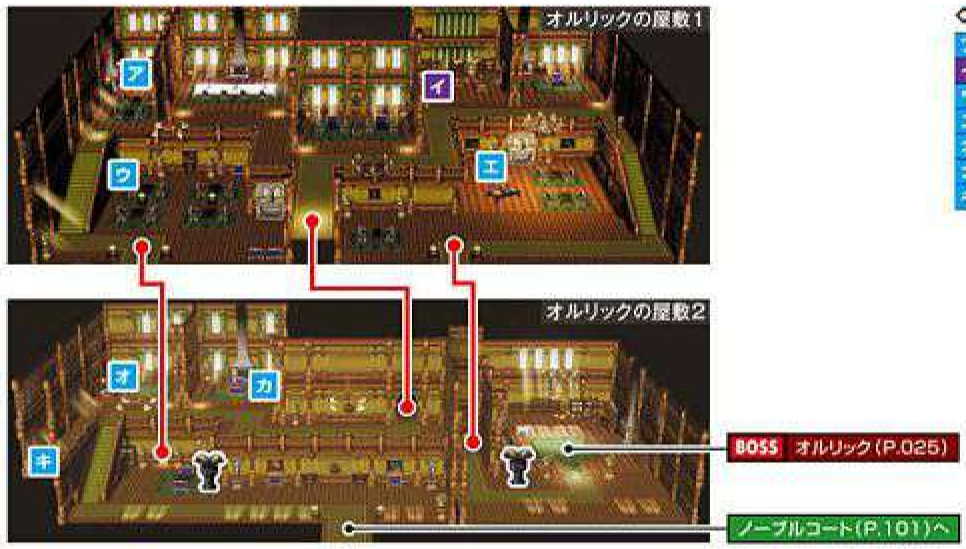
アイテム名	価格
HP回復のブドウ	50
HP回復のブドウ（大）	260
SP回復のプラム	240
復活のオリーブ（大）	3000
沈黙の治療ハーブ	30
暗闇の治療ハーブ	30
秘薬の素材（拡散）	3200
劇物の素材（拡散）	100
ブドウの樹液	40

武具屋（追加情報 T-27）

アイテム名	価格
シルバーソード	5600
グレートソード	7500
スピリットソード	12000
ピアシングダガー	7500
マギアナイフ	27000
アサシンダガー	40000
プレートシールド	3120
スパイクシールド	9600
黄金のかみかざり	6000
シルバーベスト	4160
グランドアーマー	9600
静寂のケープ	19200

フラットランド地方 120

オルリックの屋敷



◇入手アイテムリスト

ア	光の精霊石(大)
イ	雷のアミュレット
ウ	HP全体回復のブドウ
エ	HP/SP回復のジャム
オ	復活のオリーブ
カ	SP回復のプラム
キ	3000リーフ

◇エネミーリスト(オルリックの屋敷)

名前	逃	HP	弱点	状態異常耐性	所持品
魔導機(闇)	0	950	[illegible]	[illegible]	闇の精霊石(4%)
魔導機兵(氷)	0	1200	[illegible]	[illegible]	氷の精霊石(4%)
魔導機兵(闇)	0	1125	[illegible]	[illegible]	闇の精霊石(4%)
魔導機兵	0	1197	[illegible]	[illegible]	HP回復のブドウ(大)(6%)

名前	逃	HP	弱点	状態異常耐性	所持品
魔導飛器	0	1530	[illegible]	[illegible]	SP回復のプラム(大)(6%)
用心棒I	0	1466	[illegible]	—	財布(4%)
用心棒II	0	1057	[illegible]	—	財布(4%)

フラットランド地方 121

黒曜会の館



◇入手アイテムリスト

ア	SP回復のプラム(大)
イ	BP回復のザクロ(大)
ウ	銀の入った革袋
エ	復活のオリーブ(特大)
オ	5000リーフ
カ	エレメントハット
キ	猛毒耐性ストーン
ク	SP全体回復のプラム
ケ	HP全体回復のブドウ

◇エネミーリスト(黒曜会の館)

名前	逃	HP	弱点	状態異常耐性	所持品
ハイガラス別種	0	3945	[illegible]	—	コンラントの葉(30%)
クロナメトリ	0	5624	[illegible]	—	ドクリミキの葉(35%)
テンジョウグモ	0	4247	[illegible]	—	コンラントの葉(35%)
魔導機(光)・別型	0	4155	[illegible]	[illegible]	光の精霊石(大)(4%)

名前	逃	HP	弱点	状態異常耐性	所持品
魔導飛器(雷)	0	5575	[illegible]	[illegible]	雷の精霊石(4%)
黒曜会構成員I	0	4401	[illegible]	—	毒の治療ハーブ(10%)
黒曜会構成員II	0	4873	[illegible]	—	毒の瓶詰(5%)

フラットランド地方 122 123 124

西ウィスパーミル平原&星占師の祠&浄化の森



◇入手アイテムリスト

ア	竜巻のアミュレット
イ	雷の精霊石(特大)
ウ	禁断の短剣
エ	光の精霊石(特大)
オ	復活のオリーブ(特大)
カ	20000リーフ
キ	BP回復のザクロ(大)
ク	猫目石
ケ	復活のオリーブ(大)
コ	HP/SP回復のジャム
サ	猛毒耐性ストーン
シ	光の精霊石(特大)
ス	SP回復のプラム(大)

◇エネミーリスト(浄化の森)

名前	逃	HP	弱点	状態異常耐性	所持品
あばれる樹木	0	9945	[illegible]	—	ザクロの樹液(40%)
九命樹	0	7611	[illegible]	—	復活のオリーブ(大)(8%)
猛毒きのこ	0	9505	[illegible]	—	毒の治療ハーブ(20%)
あばれる菌類	0	8608	[illegible]	—	気絶の治療ハーブ(20%)
イビルティア別種	0	8801	[illegible]	—	復活のオリーブ(特大)(4%)

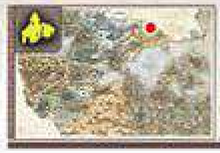
名前	逃	HP	弱点	状態異常耐性	所持品
フタゴヘビ別種	0	9023	[illegible]	—	睡眠の瓶詰(10%)
ファルバス別種	0	5281	[illegible]	—	HP全体回復のブドウ(12%)
古代遺物・兵	0	17254	[illegible]	[illegible]	全回復のジャム(1%)
古代遺物(獣)・別型	0	6704	[illegible]	[illegible]	復活のオリーブ(特大)(3%)

◇エネミーリスト(西ウィスパーミル平原)

名前	逃	HP	弱点	状態異常耐性	所持品
平原の大フロッゲンI	0	4621	[illegible]	—	HP回復のブドウ(大)(16%)
平原の大フロッゲンII	0	6184	[illegible]	—	ドクリミキの葉(40%)
平原の大フロッゲンIII	0	7471	[illegible]	—	SP回復のプラム(大)(10%)
ライノホーン	0	7041	[illegible]	—	復活のオリーブ(15%)
ツバサトカゲ	0	7173	[illegible]	—	コンラントの葉(40%)
猛毒きのこ	0	9505	[illegible]	—	毒の治療ハーブ(20%)
あばれる菌類	0	8608	[illegible]	—	気絶の治療ハーブ(20%)

◇エネミーリスト(星占師の祠)

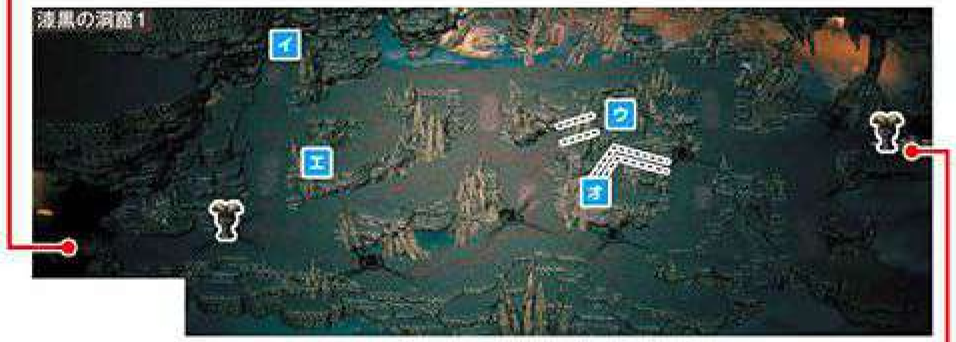
名前	逃	HP	弱点	状態異常耐性	所持品
朽ちた鎧	0	4531	[illegible]	[illegible]	HP/SP回復のジャム(3%)
古代遺物・風兵	0	16678	[illegible]	[illegible]	SP全体回復のプラム(3%)
古代遺物・光兵	0	16960	[illegible]	[illegible]	SP全体回復のプラム(3%)
古代遺物・闇兵	0	16960	[illegible]	[illegible]	SP全体回復のプラム(3%)
古代遺物(風獣)・別型	0	7599	[illegible]	[illegible]	風の精霊石(特大)(4%)
古代遺物(光獣)・別型	0	7040	[illegible]	[illegible]	光の精霊石(特大)(4%)
古代遺物(闇獣)・別型	0	6908	[illegible]	[illegible]	闇の精霊石(特大)(4%)

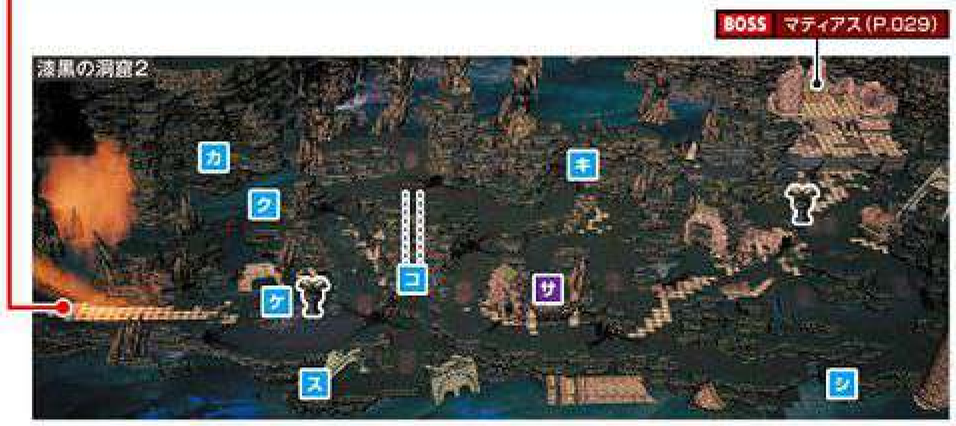


◂ フラットランド地方 125 126 ▸ オフィーリア編 第4章

ウィスパーミル & 漆黒の洞窟







◇入手アイテムリスト

ア	雷の精霊石(大)
イ	復活のオリーブ(大)
ウ	BP回復のザクロ(大)
エ	巨人の根棒
オ	HP/SP回復のジャム
カ	稲妻のアミュレット
キ	復活のオリーブ(大)
ク	SP回復のプラム(大)
ケ	HP全体回復のブドウ
コ	猛毒耐性ストーン
サ	アダマン帽
シ	30000リーフ
ス	BP回復のザクロ(大)
(セ)	U-10 記念金貨
ソ	U-14 古びたコイン
タ	U-13 SP全体回復のプラム
チ	U-02 HP/SP回復のジャム

◇ショップデータ

よ よろず屋(追加情報 U-11)

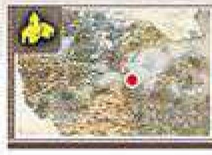
アイテム名	価格
モーニングスター	42000
ユグドラシルスタッフ	60000
アダマンシールド	14400
エンシェントサークレット	14400
古のローブ	19200
守護のブレスレット	6500
HP回復のブドウ(大)	260
HP全体回復のブドウ	720
SP回復のプラム	240
SP回復のプラム(大)	900
復活のオリーブ(大)	3000
沈黙の治療ハーブ	30
暗闇の治療ハーブ	30
薬の素材(拡散)	100
秘薬の素材(拡散)	3200
ドクリミキの葉	5

◇エネミーリスト(漆黒の洞窟1)

名前	進	HP	弱点	状態異常耐性	所持品
人喰いコウモリ	0	3228	[illegible]	—	ナゾの花(40%)
ダークエレメント	0	2888	[illegible]	[illegible]	闇の精霊石(特大)(4%)
猛毒きのこ	0	9505	[illegible]	—	毒の治療ハーブ(20%)
黒炎教信者(上位)Ⅰ	0	5170	[illegible]	—	魔物の香水(4%)
黒炎教信者(上位)Ⅱ	0	4839	[illegible]	—	魔物の香水(4%)

◇エネミーリスト(漆黒の洞窟2)

名前	進	HP	弱点	状態異常耐性	所持品
人喰いコウモリ	0	3228	[illegible]	—	ナゾの花(40%)
ダークエレメント	0	2888	[illegible]	[illegible]	闇の精霊石(特大)(4%)
猛毒きのこ	0	9505	[illegible]	—	毒の治療ハーブ(20%)
古代遺物・闇兵	0	16960	[illegible]	[illegible]	SP全体回復のプラム(3%)
古代遺物(闇獣)・別型	0	6908	[illegible]	[illegible]	闇の精霊石(特大)(4%)



◂ コーストランド地方 127 128 129 ▸ トレサ編 第1章

リプルタイド & マイヤ洞窟への道 & マイヤ洞窟







◇ショップデータ

旅 旅の道具屋

アイテム名	価格
HP回復のブドウ	50
SP回復のプラム	240
復活のオリーブ	500

◇入手アイテムリスト

(ア)	500リーフ
イ	HP回復のブドウ
ウ	毒の瓶詰
エ	SP回復のプラム
オ	混乱の治療ハーブ
カ	SP回復のプラム
キ	HP回復のブドウ
ク	HP回復のブドウ
ケ	HP/SP回復のジャム
コ	雷の精霊石
サ	1000リーフ
シ	HP回復のブドウ
ス	SP回復のプラム
セ	V-19 HP回復のブドウ(大)
ソ	V-13 スイミンカの葉
タ	V-16 ブドウの樹液
チ	V-07 沈黙耐性ストーン
ツ	V-23 雷の精霊石(特大)

◇ショップデータ

道 道具屋

アイテム名	価格
HP回復のブドウ	50
SP回復のプラム	240
復活のオリーブ	500
毒の治療ハーブ	30
混乱の治療ハーブ	30

武 武具屋(追加情報 V-21)

アイテム名	価格
アイアンスピア	800
デザートスピア	8000
ウルフボウ	2600
クォーツロッド	2400
ラウンドシールド	600
チャクラバンド	2640
ブロンズベスト	1080
黒い装束	1800

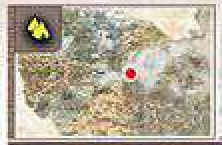
◇エネミーリスト(マイヤ洞窟への道)

名前	進	HP	弱点	状態異常耐性	所持品
海のバーディアンⅠ	0	276	[illegible]	—	HP回復のブドウ(10%)
海のバーディアンⅡ	0	285	[illegible]	—	スイミンカの葉(30%)
海のバーディアンⅢ	3	527	[illegible]	—	SP回復のプラム(7%)
ヤドリガイ	0	330	[illegible]	—	スイミンカの葉(30%)
ハネウオ	0	279	[illegible]	—	ブドウの樹液(30%)
ハネウオ別種	3	465	[illegible]	—	ブドウの樹液(35%)
イワガメ	4	1365	[illegible]	—	オリーブの花(30%)

※1:進捗ポイント0~2まで出現。

◇エネミーリスト(マイヤ洞窟)

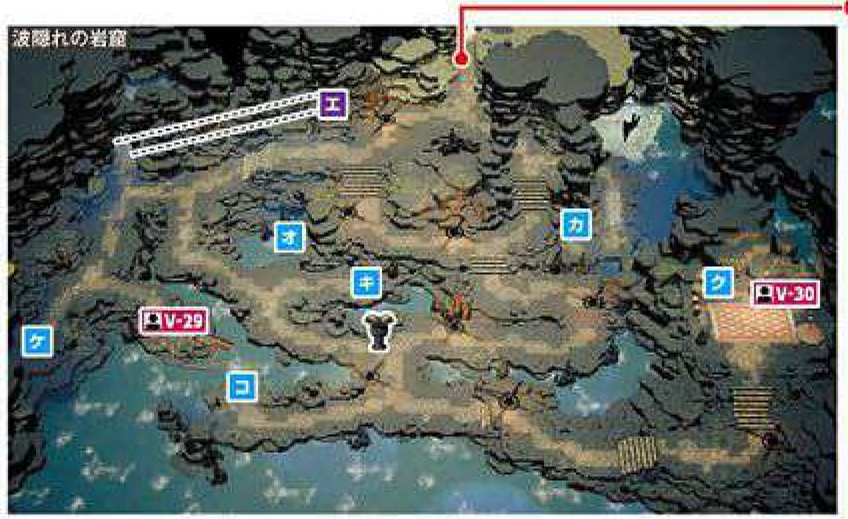
名前	進	HP	弱点	状態異常耐性	所持品
海賊(槍)Ⅰ	0	439	[illegible]	—	魚の歯(15%)
海賊(槍)Ⅱ	0	370	[illegible]	—	何かの原石(15%)
海賊(槍)Ⅲ	3	540	[illegible]	—	さびしい財布(4%)
クロコウモリ	0	349	[illegible]	—	ナゾの花(20%)
クロコウモリ別種	3	565	[illegible]	—	ナゾの花(30%)
アオヘビ	3	370	[illegible]	—	毒の治療ハーブ(10%)
ウロコヘビ	※1	385	[illegible]	—	毒の治療ハーブ(10%)
ヤドリガイ	0	330	[illegible]	—	スイミンカの葉(30%)



◄コーストランド地方 130 131 132 ►

東リプルタイド海道&北リプルタイド海道&波隠れの岩窟





◇入手アイテムリスト

ア	物攻増強のナッツ
イ	復活のオリーブ
ウ	HP回復のブドウ
エ	ジャスティスブレイカー
オ	HP全体回復のブドウ
カ	SP回復のプラム(大)
キ	復活のオリーブ(大)
ク	20000リーフ
ケ	HP/SP回復のジャム
コ	SP全体回復のプラム
サ	属攻増強のナッツ
シ	SP回復のプラム
ス	風の精霊石

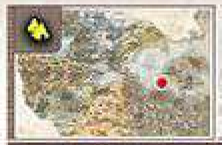


◇エネミーリスト(東リプルタイド海道&北リプルタイド海道)

名前	進	HP	弱点	状態異常耐性	所持品
海のバーディアンⅠ	0	276	[illegible]	—	HP回復のブドウ(10%)
海のバーディアンⅡ	0	285	[illegible]	—	スイミン力の葉(30%)
海のバーディアンⅢ	3	527	[illegible]	—	SP回復のプラム(7%)
ヤドリガイ	0	330	[illegible]	—	スイミン力の葉(30%)
ハネウオ	0	279	[illegible]	—	ブドウの樹液(30%)
ハネウオ別種	3	465	[illegible]	—	ブドウの樹液(35%)
イワガメ	4	1365	[illegible]	—	オリーブの花(30%)

◇エネミーリスト(波隠れの岩窟)

名前	進	HP	弱点	状態異常耐性	所持品
ハイレーツボーンズ	0	4609	[illegible]	[illegible]	ヘアブラシ(4%)
ハイレーツボーンズ別種	0	4008	[illegible]	[illegible]	銅版のランタン(4%)
ウィンドエレメント	0	2742	[illegible]	[illegible]	風の精霊石(特大)(4%)
リックホエール	0	8457	[illegible]	—	コンラントの葉(40%)
ブラックシザー	0	5565	[illegible]	—	ナゾの花(35%)
ダブルシザークラブ	0	5574	[illegible]	—	スイミン力の葉(40%)



◄コーストランド地方 133 134 135 136 ►

月隠れの海道&紳商伯の祠&西ゴールドショア海道&船喰みの穴









◇入手アイテムリスト

ア	沈黙耐性ストーン
イ	HP/SP回復のジャム
ウ	HP全体回復のブドウ
エ	BP回復のザクロ(特大)
オ	復活のオリーブ(大)
カ	ヘッジホッグスピア
キ	雷の精霊石(大)
ク	恐怖の治療ハーブ
ケ	暗闇の瓶詰
コ	BP回復のザクロ
サ	沈黙耐性ストーン
シ	SP回復のプラム
ス	銅の入った麻袋
セ	HP回復のブドウ(大)

※1：W-01は最初は西ゴールドショア海道にいるが、サブストーリー 24 クリア後は、船喰みの穴へ移動する

◇エネミーリスト(西ゴールドショア海道&月隠れの海道)

名前	進	HP	弱点	状態異常耐性	所持品
海のバーディアンⅣ	※2	1226	[illegible]	—	HP回復のブドウ(大)(8%)
海のバーディアンⅤ	0	1389	[illegible]	—	スイミン力の葉(35%)
海のバーディアンⅥ	16	1976	[illegible]	—	SP回復のプラム(7%)
海の大バーディアンⅠ	24	2764	[illegible]	—	SP回復のプラム(14%)
海賊(曲剣)Ⅰ	※2	1799	[illegible]	—	さびしい財布(8%)
海賊(曲剣)Ⅱ	0	1465	[illegible]	—	さびしい財布(8%)
シザークラブ	※2	1220	[illegible]	—	スイミン力の葉(30%)
シザークラブ別種	24	2484	[illegible]	—	スイミン力の葉(35%)
イワガメ	※3	1365	[illegible]	—	オリーブの花(30%)
コケガメ	24	3808	[illegible]	—	オリーブの花(40%)
ウミススメ	24	4088	[illegible]	—	復活のオリーブ(15%)

◇エネミーリスト(船喰みの穴)

名前	進	HP	弱点	状態異常耐性	所持品
シザークラブ別種	0	2484	[illegible]	—	スイミン力の葉(35%)
ブラックシザー	0	5565	[illegible]	—	ナゾの花(35%)
ダブルシザークラブ	0	5574	[illegible]	—	スイミン力の葉(40%)
コケガメ	0	3808	[illegible]	—	オリーブの花(40%)
アオコケトゲ	0	5611	[illegible]	—	復活のオリーブ(8%)
ハイレーツボーンズ	0	4609	[illegible]	[illegible]	ヘアブラシ(4%)
ハイレーツボーンズ別種	0	4008	[illegible]	[illegible]	銅版のランタン(4%)
ウィンドエレメント	0	2742	[illegible]	[illegible]	風の精霊石(特大)(4%)
メイルストロム※4	0	12908	[illegible]	—	全回復のジャム(3%)

※2：進捗ポイント0〜31まで出現。 ※3：進捗ポイント0〜23、32以上のとき出現。 ※4：ボスの海獣撃破後、マップ移動中にランダムで出現するようになる。

◀ コーストランド地方 137 ▶ アーフェン編 第2章 オフィーリア編 第3章

ゴールドショア&ゴールドショア-貴族街-&ゴールドショア-大聖堂-







◇入手アイテムリスト

ア	BP回復のザクロ(大)
イ	沈黙の治療ハーブ
ウ	4500リーフ
エ	暗闇の治療ハーブ
オ	SP全体回復のプラム
カ	復活のオリーブ
キ	雷の精霊石(大)
(ク)	復活のオリーブ
(ケ)	SP回復のプラム
コ	W-14 HP回復のブドウ(大)
サ	W-07 風の精霊石(特大)
シ	W-08 シルバーアクス
ス	W-21 BP回復のザクロ(大)
セ	W-13 ガラクタの入った小袋
ソ	W-25 銅の入った麻袋
タ	W-33 HP全体回復のブドウ
チ	W-30 雷の精霊石(特大)

◇ショップデータ

道具屋

アイテム名	価格
HP回復のブドウ	50
HP回復のブドウ(大)	260
SP回復のプラム	240
復活のオリーブ(大)	3000
毒の治療ハーブ	30
混乱の治療ハーブ	30
気絶の治療ハーブ	30
秘薬の素材(拡散)	3200
劇物の素材(拡散)	100
ドクリミキの葉	5
ブドウの樹液	40

武具屋(追加情報 W-23)

アイテム名	価格
ブリッジランス	24000
スラッシャー	8000
バイキングアクス	16000
グラビトンアクス	34000
サファイアロッド	32000
カイトシールド	2400
エレメントシールド	7800
セイントティアラ	2760
星屑の帽子	7200
シルバーベスト	4160
エレメントローブ	8160
エレメントヘヴィアーマー	19200
狙撃のリング	2200
精神のリング	3000
守護のリング	3000

◀ コーストランド地方 138 139 ▶

青碧の洞窟への道&青碧の洞窟



◇入手アイテムリスト

ア	ふくらんだ財布
イ	BP回復のザクロ
ウ	秘薬の素材
エ	ハヤブサの装束
オ	ホーンドアーマー
カ	秘薬の素材(拡散)
キ	超劇物の素材(拡散)



◇エネミーリスト(青碧の洞窟への道)

名前	盾	HP	弱点	状態異常耐性	所持品
海のバーディアンⅥ	0	1976	[illegible]	—	SP回復のプラム(7%)
海の大バーディアンⅠ	0	2764	[illegible]	—	SP回復のプラム(14%)
シザークラブ	0	1220	[illegible]	—	スイミンカの葉(30%)
イワガメ	0	1385	[illegible]	—	オリーブの花(30%)

◇エネミーリスト(青碧の洞窟)

名前	盾	HP	弱点	状態異常耐性	所持品
アオコケコウモリ	0	1390	[illegible]	—	ナゾの花(30%)
アオコケバサミ	0	1555	[illegible]	—	コンラントの葉(30%)
アオコケガメ	0	1846	[illegible]	—	オリーブの花(30%)
ヒヤツムリ	0	1791	[illegible]	—	ザクロの樹液(30%)
海賊(曲剣)Ⅲ	0	2138	[illegible]	—	財布(4%)
海賊(曲剣)Ⅳ	0	1853	[illegible]	—	財布(4%)

◀ コーストランド地方 140 141 ▶

海辺の洞窟への道&海辺の洞窟





◇入手アイテムリスト

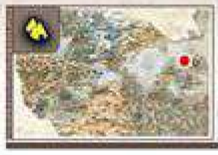
ア	復活のオリーブ	キ	SP全体回復のプラム
イ	SP回復のプラム(大)	ク	氷のアミュレット
ウ	BP回復のザクロ(大)	ケ	雷の精霊石(大)
エ	銀の入った革袋	コ	毒の瓶詰
オ	HP/SP回復のジャム	サ	睡眠の治療ハーブ
カ	グランドヘルム	シ	HP全体回復のブドウ

◇エネミーリスト(海辺の洞窟)

名前	盾	HP	弱点	状態異常耐性	所持品
人喰いコウモリ	0	3228	[illegible]	—	ナゾの花(40%)
テンジョウグモ	0	4247	[illegible]	—	コンラントの葉(35%)
魔導機(火)・別型	0	3417	[illegible]	[illegible]	火の精霊石(大)(4%)
魔導機(闇)・別型	0	3593	[illegible]	[illegible]	闇の精霊石(大)(4%)
ファイアエレメント	0	2742	[illegible]	[illegible]	火の精霊石(特大)(4%)
ダークエレメント	0	2888	[illegible]	[illegible]	闇の精霊石(特大)(4%)
黒炎教信者Ⅰ	0	3427	[illegible]	—	魔物の香水(2%)
黒炎教信者Ⅱ	0	3069	[illegible]	—	魔物の香水(2%)

◇エネミーリスト(海辺の洞窟への道)

名前	盾	HP	弱点	状態異常耐性	所持品
アオコケトゲ	0	5611	[illegible]	—	復活のオリーブ(8%)
魔導飛器(火)	0	4557	[illegible]	[illegible]	火の精霊石(4%)
魔導飛器(闇)	0	4790	[illegible]	[illegible]	闇の精霊石(4%)
シザークラブ別種	0	2484	[illegible]	—	スイミンカの葉(35%)
コケガメ	0	3808	[illegible]	—	オリーブの花(40%)



◄コーストランド地方 142 143 ►

西グランポート海道&腐王の入り江





◇入手アイテムリスト

ア	HP全体回復のブドウ
イ	風の精霊石(特大)
ウ	20000リーフ
エ	雷の精霊石(特大)
オ	進化弓・鷹
カ	復活のオリーブ(特大)
キ	ラージサファイアロッド
ク	30000リーフ
ケ	BP回復のザクロ(特大)
コ	風の精霊石(特大)
サ	SP全体回復のプラム
シ	沈黙耐性ストーン

◇エネミーリスト(西グランポート海道)

名前	逃	HP	弱点	状態異常耐性	所持品
海の大バーディアンI	0	2764	[illegible]	—	SP回復のプラム(14%)
海の大バーディアンII	0	5006	[illegible]	—	スイミンカの葉(40%)
海の大バーディアンIII	0	4839	[illegible]	—	HP全体回復のブドウ(12%)
ブラックシザー	0	5565	[illegible]	—	ナゾの花(35%)
ダブルシザークラブ	0	5574	[illegible]	—	スイミンカの葉(40%)
ウミスズメ別種	0	6379	[illegible]	—	復活のオリーブ(大)(8%)
リックホエール	0	8457	[illegible]	—	コンラントの葉(40%)

◇エネミーリスト(腐王の入り江)

名前	逃	HP	弱点	状態異常耐性	所持品
海の大バーディアンII	0	5006	[illegible]	—	スイミンカの葉(40%)
海の大バーディアンIII	0	4839	[illegible]	—	HP全体回復のブドウ(12%)
ナメトリクジ別種	0	7759	[illegible]	—	SP回復のプラム(大)(7%)
バンディットボーンズ	0	6290	[illegible]	[illegible]	ガラクタの入った小袋(4%)
アイスエレメント	0	2742	[illegible]	[illegible]	氷の精霊石(特大)(4%)
サンダーエレメント	0	3038	[illegible]	[illegible]	雷の精霊石(特大)(4%)
あばれる風鯛	0	8608	[illegible]	—	気絶の治療ハーブ(20%)
ツバサトカゲ重種※1	0	11156	[illegible]	—	全回復のジャム(3%)

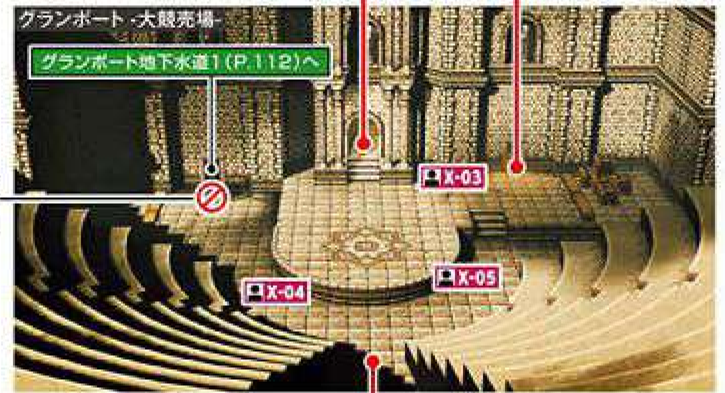
※1：ボスのツバサトカゲ重種撃破後、マップ移動中にランダムで出現するようになる。



◄コーストランド地方 144 ► トレサ編 第4章

グランポート&グランポート-露店街-&グランポート-大競売場-









◇入手アイテムリスト

ア	25000リーフ
イ	目が眩む美術品
ウ	銀の入った革袋
エ	さびしい財布
オ	睡眠の瓶詰
カ	SP全体回復のプラム
キ	X-04 沈黙耐性ストーン
ク	X-18 ふくらんだ財布
ケ	X-34 HP/SP回復のジャム
コ	X-02 錆びて朽ちた杯
サ	X-25 SP回復のプラム(大)
シ	X-31 銀のかみかざり
ス	X-40 劇物の素材(拡散)
(セ)	X-42 全回復のジャム
ソ	X-44 財布

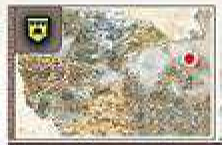
◇ショップデータ

道 道具屋

アイテム名	価格
HP回復のブドウ(大)	260
HP全体回復のブドウ	720
SP回復のプラム	240
SP回復のプラム(大)	900
復活のオリーブ(大)	3000
毒の治療ハーブ	30
混乱の治療ハーブ	30
劇物の素材	5
劇物の素材(拡散)	100
ブドウの樹液	40

武 武具屋(追加情報 X-35)

アイテム名	価格
マギアクレイヴ	32000
プラチナスピア	38000
ソウルグレイヴ	50000
セラフィムスピア	58000
海賊の大弓	35000
アダマンボウ	43000
ナイトシールド	19200
ドラゴンヘルム	33600
プラチナベスト	21600
狙撃のブレスレット	5800



グランポート地下水道



グランポート -大競売場-（P.111）へ



BOSS エスメラルダ（P.033）

◇入手アイテムリスト

ア	雷の精霊石（特大）
イ	インペリアルヘルム
ウ	BP回復のザクロ（特大）
エ	ミリオンダガー
オ	風の精霊石（特大）
カ	ディザスターランス
キ	復活のオリーブ（特大）
ク	HP/SP回復のジャム
ケ	雷の精霊石（特大）
コ	HP回復のブドウ（大）
サ	竜姫の衣
シ	フォースシールド

◇エネミーリスト（グランポート地下水道1）

名前	盾	HP	弱点	状態異常耐性	所持品
人喰いコウモリ	0	3228	剣槍弓氷	—	ナゾの花（40%）
ブラックシザー	0	5565	短斧風	—	ナゾの花（35%）
ナメトリクジ別種	0	7759	短光	—	SP回復のプラム（大）（7%）
黒曜会幹部Ⅰ	0	5553	槍斧弓闇	—	毒の治療ハーブ（15%）
黒曜会幹部Ⅱ	0	5949	剣氷風光	—	毒の瓶詰（8%）

◇エネミーリスト（グランポート地下水道2）

名前	盾	HP	弱点	状態異常耐性	所持品
人喰いコウモリ	0	3228	剣槍弓氷	—	ナゾの花（40%）
ブラックシザー	0	5565	短斧風	—	ナゾの花（35%）
ナメトリクジ別種	0	7759	短光	—	SP回復のプラム（大）（7%）
ナミウキトゲ	0	4291	斧雷闇	—	コンラントの葉（40%）
魔導機（雷）・別型	0	4839	剣槍斧杖風	毒睡混	雷の精霊石（大）（4%）
魔導機兵（雷）・別型	0	5609	剣短弓風	毒睡混	雷の精霊石（大）（4%）
魔導飛器（雷）・別型	0	7856	短弓風	毒睡混	雷の精霊石（大）（4%）



Character

キャラクターの特徴

本作に登場する8人のキャラクターはそれぞれ違った特徴を持つ。
まずはここで、各キャラクターの全体的な特徴や使用できるコマンドを把握しておこう。

8人のキャラクターの能力

（赤字は、失敗時に関係性が悪化するフィールドコマンドを表す。パラメータの略記は13ページを参照）



オルベリク

最大HPが高く、物理攻撃力、物理防御力にも優れる。「防御」コマンドをブーストできることもあり、パーティー随一の耐久性能を誇る。

最初にいる町：コブルストン（P.050）｜ベースジョブ：剣士（P.118）

フィールドコマンド：試合｜1対1の試合を申し込める。勝利時、相手は気絶

固有アクション：防御ブースト｜戦闘中、「防御」コマンドをブーストできる

レベル	HP	SP	物攻	属攻	物防	属防	命中	速度	クリ	回避
1	325	40	96	72	88	64	88	80	80	64
25	1879	68	157	117	144	104	144	131	131	104
50	3201	95	217	162	199	144	199	181	181	144
99	5781	145	342	256	313	228	313	285	285	228



プリムロゼ

属性攻撃を得意とするキャラクターの中で唯一行動速度が高い。町の人を戦闘に参加させられるように「誘惑」をうまく活用していこう。

最初にいる町：サンシェイド（P.059）｜ベースジョブ：踊子（P.119）

フィールドコマンド：誘惑｜対象を誘惑して連れ歩ける

固有アクション：加勢｜「誘惑」で連れ歩いている人を戦闘に参加させられる

レベル	HP	SP	物攻	属攻	物防	属防	命中	速度	クリ	回避
1	225	50	80	96	56	64	80	104	80	88
25	1301	85	131	157	91	104	131	170	131	144
50	2216	119	181	217	126	144	181	235	181	199
99	4002	182	285	342	199	228	285	370	285	313



アーフェン

オルベリクに次ぐHPと、高い物理攻撃力を持つ。「調合」はその組み合わせ次第で、攻撃も回復もできる強力な固有アクションだ。

最初にいる町：クリアブルック（P.067）｜ベースジョブ：薬師（P.120）

フィールドコマンド：聞き出す｜対象の持つ情報を聞き出せる

固有アクション：調合｜戦闘中、素材を調合して回復や攻撃ができる（P.115）

レベル	HP	SP	物攻	属攻	物防	属防	命中	速度	クリ	回避
1	300	50	88	80	80	80	80	64	80	72
25	1735	85	144	131	131	131	131	104	131	117
50	2955	119	199	181	181	181	181	144	181	162
99	5336	182	313	285	285	285	285	228	285	256



テリオン

物理・属性防御力ともに低めなので、もともと高い回避を活かしていきたい。パーティーに入れておけば鍵付きの宝箱も開けられる。

最初にいる町：ボルダーフォール（P.075）｜ベースジョブ：盗賊（P.121）

フィールドコマンド：盗む｜対象の所持品を盗める

固有アクション：開錠｜各地の「鍵付き宝箱（紫色の宝箱）」を開けられる

レベル	HP	SP	物攻	属攻	物防	属防	命中	速度	クリ	回避
1	250	40	88	80	64	64	88	96	80	96
25	1446	68	144	131	104	104	144	157	131	157
50	2463	95	199	181	144	144	199	217	181	217
99	4447	145	313	285	228	228	313	342	285	342



ハンイット

SPと防御面に不安はあるものの、それ以外のステータスは平均して高め。魔物を「捕獲」すれば多彩な攻撃をしかけることもできる。

最初にいる町：シ・ワルキ（P.083）｜ベースジョブ：狩人（P.122）

フィールドコマンド：けしかける｜魔物での戦闘を挑める

固有アクション：捕獲｜戦闘中、魔物や動物を捕まえられる（P.115）

レベル	HP	SP	物攻	属攻	物防	属防	命中	速度	クリ	回避
1	250	40	96	80	64	64	96	80	88	88
25	1446	68	157	131	104	104	157	131	144	144
50	2463	95	217	181	144	144	217	181	199	199
99	4447	145	342	285	228	228	342	285	313	313



オフィーリア

最大SP、属性攻撃力、属性防御力は高いが、最大HPや行動速度、回避が低い。プリムロゼ同様、固有アクションを活かしていきたい。

最初にいる町：フレイムグレース（P.090）｜ベースジョブ：神官（P.123）

フィールドコマンド：導く｜対象を導いて連れ歩ける

固有アクション：加勢｜「導く」で連れ歩いている人を戦闘に参加させられる

レベル	HP	SP	物攻	属攻	物防	属防	命中	速度	クリ	回避
1	225	65	80	96	80	104	80	64	56	64
25	1301	110	131	157	131	170	131	104	91	104
50	2216	154	181	217	181	235	181	144	126	144
99	4002	236	285	342	285	370	285	228	199	228



サイラス

属性攻撃力が8人のなかでもっとも高いかわりに、最大HPはもっとも低い。戦闘開始時に敵の弱点を明らかにできる「予習」は非常に便利だ。

最初にいる町：アトラスダム（P.097）｜ベースジョブ：学者（P.124）

フィールドコマンド：探る｜対象の持つ情報を探れる

固有アクション：予習｜戦闘開始時、敵の弱点を1つ明らかにする

レベル	HP	SP	物攻	属攻	物防	属防	命中	速度	クリ	回避
1	200	60	72	104	72	96	80	72	64	80
25	1156	102	117	170	117	157	131	117	104	131
50	1970	142	162	235	162	217	181	162	144	181
99	3557	218	256	370	256	342	285	256	228	285



トレサ

どのパラメータも平均的でバランスのとれたキャラクター。移動しているだけでリーフを入手できる「歩いてリーフ」はかなり重宝する。

最初にいる町：リプルタイド（P.105）｜ベースジョブ：商人（P.125）

フィールドコマンド：買取る｜対象の所持品を買い取れる

固有アクション：歩いてリーフ｜フィールドやダンジョンを一定距離移動するとリーフを獲得できる

レベル	HP	SP	物攻	属攻	物防	属防	命中	速度	クリ	回避
1	275	50	88	88	80	80	80	72	72	72
25	1590	85	144	144	131	131	131	117	117	117
50	2709	119	199	199	181	181	181	162	162	162
99	4891	182	313	313	285	285	285	256	256	256

フィールドコマンドと固有アクション「捕獲」の確率

FCの「誘惑」「探る」「盗む」、およびハンイットの固有アクション「捕獲」には成否があり、その成功率は下のように決まる。また、トレサのFC「買取る」は、確率で値引きが発生するが、この発生率と値引き率はトレサのレベルが影響する。

◇ハンイットの「捕獲」の成功率に影響する要素

- ハンイットのレベルが高いほど捕獲の成功率が上がる
- 基本的に敵が弱いほど成功率が高くなる
- 対象の最大HPに対する現在HPの割合が低いほど捕獲の成功率が高くなる
- 対象がいずれかの状態異常、またはブレイクになっていると捕獲の成功率が2倍になる
- 対象の弱点をすべて開示していると、捕獲の成功率が2倍になる
- ブーストの段階が高いほど捕獲の成功率が高くなる（Lv.2で1.3倍、Lv.3で1.7倍、MAXで2倍）

◇「誘惑」「探る」「盗む」の成功率の決まり方と「買取る」の値引き発生率と値引き率の決まり方

「誘惑」「探る」の成功率

「誘惑」と「探る」は、それぞれ町の人ごとに決められた「誘惑成功率」と「探る成功率」にレベルによる補正率を掛けて算出する。

（誘惑成功率 or 探る成功率）×
レベルによる補正率

●プリムロゼ／サイラスのレベルによる補正率

レベル	補正率	レベル	補正率
1~10	×1.0	51~60	×2.0
11~20	×1.2	61~70	×2.2
21~30	×1.4	71~80	×2.4
31~40	×1.6	81~90	×2.6
41~50	×1.8	91~99	×2.8

「盗む」の成功率

「盗む」の成功率は、テリオンのレベルと盗む対象アイテムごとに決まっている「盗むレベル」の差で決定される。テリオンのレベルが「盗むレベル」以上であれば盗みやすく、テリオンのレベルが上がるほど成功率が上がる仕組みだ。

●テリオンと対象アイテムのレベル差による盗む成功率

レベル差	成功率	レベル差	成功率
0以上	100%	−12～−14	15%
−1～−7	80%	−15～−21	8%
−8～−9	65%	−22以上	3%
−10～−11	55%		

「買取る」の値引き発生率と値引き率

「買取る」実行時に"値引き"が発生する場合がある。この値引きの発生率と値引き率はトレサのレベルに応じて変化する。

●トレサのレベルによる値引き発生率と値引き率

レベル	値引き発生率／値引き率	レベル	値引き発生率／値引き率
1~10	10%／10%	51~60	60%／35%
11~20	20%／15%	61~70	70%／40%
21~30	30%／20%	71~80	80%／45%
31~40	40%／25%	81~90	90%／50%
41~50	50%／30%	91~99	99%／55%

町の人のステータスは130ページからの「町の人データ」をチェック！

アーフェンの固有アクション「調合」の種類

アーフェンの「調合」は、ふたつの素材を組み合わせることで効果を発揮する。組み合わせには素材Aに分類される「○の素材」と名のつく8種類のアイテムと、素材Bに分類される「ドクリミキの葉」や「ブドウの樹液」といった8種類のアイテムがあり、全部で64通りもの効果があるのだ。大まかな効果は素材Aの種類で決まり、組み合わせた素材Bの種類によって追加の効果が変化する、と覚えておけばOKだ。なお、素材Aはすべて町で購入することが可能だが、素材Bのうち購入できるのは「ドクリミキの葉」と「ブドウの樹液」のみ。それ以外の入手は、169ページに掲載しているように、おもに敵を倒して入手することになる。

◇調合リスト（素材Aはひとつめに選択する素材、素材Bはふたつめに選択する素材を示す）

素材A：薬の素材【効果：味方単体回復】

素材B	発動するアビリティ
ドクリミキの葉	ドクリミキの薬（HP200回復、毒状態回復）
スイミンカの葉	スイミンカの薬（HP200回復、睡眠状態回復）
コンラントの葉	コンラントの薬（HP200回復、混乱状態回復）
ブドウの樹液	ブドウの薬（HP1000回復）
プラムの樹液	プラムの薬（SP50回復）
ザクロの樹液	ザクロの薬（BP2回復）
オリーブの花	オリーブの薬（HPを1000回復して復活）
ナゾの花	ナゾの薬（HP1000回復、次のターンの最初に行動）

素材A：薬の素材（拡散）【味方全体回復】

素材B	発動するアビリティ
ドクリミキの葉	ドクリミキの煙（HP100回復、毒状態回復）
スイミンカの葉	スイミンカの煙（HP100回復、睡眠状態回復）
コンラントの葉	コンラントの煙（HP100回復、混乱状態回復）
ブドウの樹液	ブドウの煙（HP800回復）
プラムの樹液	プラムの煙（SP30回復）
ザクロの樹液	ザクロの煙（BP1回復）
オリーブの花	オリーブの煙（HP800回復して復活）
ナゾの花	ナゾの煙（HP800回復）※1

素材A：秘薬の素材【味方単体大回復】

素材B	発動するアビリティ
ドクリミキの葉	ドクリミキの秘薬（HP3000回復、毒状態回復）
スイミンカの葉	スイミンカの秘薬（HP3000回復、睡眠状態回復）
コンラントの葉	コンラントの秘薬（HP3000回復、混乱状態回復）
ブドウの樹液	ブドウの秘薬（HP9999回復）
プラムの樹液	プラムの秘薬（SP200回復）
ザクロの樹液	ザクロの秘薬（BP4回復）
オリーブの花	オリーブの秘薬（HPを9999回復して復活）
ナゾの花	ナゾの秘薬（HP3000回復、物理攻撃を1回回避）

素材A：秘薬の素材（拡散）【味方全体大回復】

素材B	発動するアビリティ
ドクリミキの葉	ドクリミキシャワー（HP1600回復、毒状態回復）
スイミンカの葉	スイミンカシャワー（HP1600回復、睡眠状態回復）
コンラントの葉	コンラントシャワー（HP1600回復、混乱状態回復）
ブドウの樹液	ブドウシャワー（HP3000回復）
プラムの樹液	プラムシャワー（SP50回復）
ザクロの樹液	ザクロシャワー（BP2回復）
オリーブの花	オリーブシャワー（HPを3000回復して復活）
ナゾの花	ナゾシャワー（HP1600回復）※2

素材A：劇物の素材【敵単体攻撃×2~3】

素材B	発動するアビリティ
ドクリミキの葉	火粉×2（火属性攻撃×2、たまに毒状態付与）
スイミンカの葉	氷粉×2（氷属性攻撃×2、たまに睡眠状態付与）
コンラントの葉	光粉×2（光属性攻撃×2、たまに混乱状態付与）
ブドウの樹液	風粉×2（風属性攻撃×2、たまに物防ダウン付与）
プラムの樹液	雷粉×2（雷属性攻撃×2、たまに属防ダウン付与）
ザクロの樹液	闇粉×2（闇属性攻撃×2、たまに行動速度ダウン付与）
オリーブの花	風花×2（風属性攻撃×2、たまに回避ダウン付与）
ナゾの花	ナゾの粉（火属性攻撃×3）

素材A：劇物の素材（拡散）【敵全体属性攻撃】

素材B	発動するアビリティ
ドクリミキの葉	火の煙（火属性攻撃、たまに毒状態付与）
スイミンカの葉	氷の煙（氷属性攻撃、たまに睡眠状態付与）
コンラントの葉	光の煙（光属性攻撃、たまに混乱状態付与）
ブドウの樹液	風の煙（風属性攻撃、たまに物防ダウン付与）
プラムの樹液	雷の煙（雷属性攻撃、たまに属防ダウン付与）
ザクロの樹液	闇の煙（闇属性攻撃、たまに行動速度ダウン付与）
オリーブの花	風の香（風属性攻撃、たまに回避ダウン付与）
ナゾの花	ナゾの香（火属性攻撃、敵の次ターンの行動順を遅らせる）

素材A：超劇物の素材【敵単体攻撃×3】

素材B	発動するアビリティ
ドクリミキの葉	火粉×3（火属性、たまに毒状態付与）
スイミンカの葉	氷粉×3（氷属性、たまに睡眠状態付与）
コンラントの葉	光粉×3（光属性、たまに混乱状態付与）
ブドウの樹液	風粉×3（風属性、たまに物防ダウン付与）
プラムの樹液	雷粉×3（雷属性、たまに属防ダウン付与）
ザクロの樹液	闇粉×3（闇属性、たまに行動速度ダウン付与）
オリーブの花	風花×3（風属性、たまに回避ダウン付与）
ナゾの花	超ナゾの粉（光、雷、風属性で1回ずつ攻撃）

素材A：超劇物の素材（拡散）【敵全体属性攻撃×2~3】

素材B	発動するアビリティ
ドクリミキの葉	火の煙×2（火属性攻撃×2、たまに毒状態付与）
スイミンカの葉	氷の煙×2（氷属性攻撃×2、たまに睡眠状態付与）
コンラントの葉	光の煙×2（光属性攻撃×2、たまに混乱状態付与）
ブドウの樹液	風の煙×2（風属性攻撃×2、たまに物防ダウン付与）
プラムの樹液	雷の煙×2（雷属性攻撃×2、たまに属防ダウン付与）
ザクロの樹液	闇の煙×2（闇属性攻撃×2、たまに行動速度ダウン付与）
オリーブの花	風の香×2（風属性攻撃×2、たまに回避ダウン付与）
ナゾの花	超ナゾの香（闇属性攻撃×3、敵の強化無効）

※1：1ターンの間、毒、睡眠、混乱、暗闇、沈黙、恐怖、気絶状態を無効化する効果も付与される。
※2：3ターンの間HPを最大値の10%自動回復の効果も付与される。

Job Data

ジョブデータ

本作には全部で12種類のジョブが存在する。それぞれのジョブがどういった特徴を持つのかを確認して、パーティー編成などに役立てていこう。

ジョブの特徴を覚えよう

ジョブは全部で12種類あり、どのジョブを装備しているかによって、ステータス、装備できる武器、使用できるアビリティが変化する。さらに、各キャラクターには「ベースジョブ」と「バトルジョブ」のふたつのカテゴリがあり、ひとりのキャラクターがふたつのジョブの特性を同時に持つことが可能となっている。

ベースジョブはキャラクターが最初から持っているジョブであり、変更することができない。バトルジョブはベースジョブと同じジョブ以外ならどれでも装備できることが特徴だ。ただし、バトルジョブは最初から装備することはできず、各地の祠で「ジョブの心得」を入手することでキャラクター全員が装備できるようになる仕組みだ。各ジョブの特徴や入手方法の詳細は、118ページからの各ジョブのデータで確認しよう。

◇ジョブの種類と特徴

- ジョブごとに装備できる武器、習得するアビリティが異なる
- ジョブにはキャラクターごとに固定のベースジョブと、付け替えられるバトルジョブがある
- ジョブの心得を入手することで、装備できるバトルジョブが増えていく
- 同じ種類のジョブであれば、ベースジョブとバトルジョブで性能の違いはない
- 同じバトルジョブは複数人同時に装備できない

◇ジョブの種類

種類	装備武器	ベースジョブに持つキャラ
剣士(P.118)	剣、槍	オルベリク
踊子(P.119)	短剣	プリムロゼ
薬師(P.120)	斧	アーフェン
盗賊(P.121)	剣、短剣	テリオン
狩人(P.122)	斧、弓	ハンイット
神官(P.123)	杖	オフィーリア
学者(P.124)	杖	サイラス
商人(P.125)	槍、弓	トレサ
ルーンマスター(P.126)	剣、斧	—
星詠人(P.127)	槍、短剣	—
魔術師(P.128)	弓、杖	—
武芸家(P.129)	剣、槍、短剣、斧、弓、杖	—

アビリティとサポートアビリティの違い

各ジョブは、それぞれ8つのアビリティと4つのサポートアビリティを持っている。

アビリティは戦闘中やメニュー画面からコマンドとして選択でき、敵を攻撃したり、味方を回復したりできる能力。またサポートアビリティは、装備するだけでステータスを上昇させたり、特定の条件下で特殊な効果を発揮させたりといった恩恵を得られる。

◇アビリティとサポートアビリティの例(オルベリクに狩人のバトルジョブを装備させた場合)



オルベリク

ベースジョブ：剣士

バトルジョブ：狩人

使用できるアビリティ

ベースジョブのアビリティ(剣士) ＋ バトルジョブのアビリティ(狩人)

ベースジョブとバトルジョブの両方のアビリティが使えるようになり、狩人のパラメータ補正値が適用される

サポートアビリティの装備例

- 物理攻撃力+50(剣士で習得)
- ダメージ限界突破(剣士で習得)
- クリティカル+50(狩人で習得)
- ラストアクト(狩人で習得)

サポートアビリティは最大4つまで装備でき、一度開放したものであればバトルジョブに関係なく付け替え可能

アビリティの習得方法

各ジョブは最初からふたつのアビリティを習得しており、3つ目以降のアビリティは戦闘終了時に入手できるジョブポイント(JP)を消費して、習得したいアビリティを選んで習得していく。消費するJPは右のように、そのジョブで習得したアビリティの数で変化する仕組みだ。

ただし、各ジョブで習得できるアビリティのうちひとつは"奥義アビリティ"といい、習得条件が特殊になっている。これは、ほかのアビリティをすべて習得することで習得可能な強力なアビリティだ。さらに、各ジョブの4～7つ目のアビリティを習得した際は、サポートアビリティが順次開放されていく。

なお、ルーンマスター、星詠人、魔術師、武芸家の4つのバトルジョブはほかのジョブと違い、3つ目～7つ目のアビリティの習得に必要なJPが2000となっている。

◇各ジョブのアビリティ習得に消費するJP

習得数	消費JP ※1	開放されるもの
3つ目	30	—
4つ目	100	サポートアビリティ1つ目
5つ目	500	サポートアビリティ2つ目
6つ目	1000	サポートアビリティ3つ目
7つ目	3000	サポートアビリティ4つ目+奥義アビリティ習得可能
8つ目	5000	—

※1:ルーンマスター、星詠人、魔術師、武芸家の場合は、3~7つ目のアビリティ習得には2000のJPが必要となる。

ジョブデータの見かた



❶ジョブを装備したキャラクターの見た目
そのジョブをベースジョブに持つ、もしくはバトルジョブとして装備したときのキャラクターの見た目。

❷基本情報
そのジョブのアイコンと名称。

❸装備武器
そのジョブを装備したときに使用できるようになる武器。

❹ベースジョブ
そのジョブをベースジョブとして持つキャラクター。

❺入手方法
そのジョブをバトルジョブとして入手するための方法。

❻パラメータ補正
バトルジョブとして装備したときのパラメータ補正。現在のパラメータに各補正率(%)を掛けることで、そのジョブを装備したあとのパラメータが算出される。また項目は、HP…最大HP、SP…最大SP、物攻…物理攻撃力、属攻…属性攻撃力、物防…物理防御力、属防…属性防御力、命中…命中、速度…行動速度、クリ…クリティカル、回避…回避のことを指す。

❼基本能力
そのジョブの性能解説。ジョブの特徴のほか、バトルジョブとして装備させるのにオススメのキャラクターを紹介している。また、「サポートアビリティ例」はそのジョブとキャラクターのベースジョブから選出している。なお、オススメのキャラクターの「サポートアビリティ例」にある【剣士】などは、そのサポートアビリティを習得できるジョブを表している。

❽アビリティ
そのジョブが習得するアビリティとサポートアビリティの紹介。各項目の意味は右の「項目の意味」を参照。

❾注目アビリティ
そのジョブが習得するアビリティのなかで、特徴的な性能や効果を持つアビリティの紹介。

◇項目の意味

◇剣士のアビリティ(青字は、最初から使えるアビリティを表す)

ⓐアビリティ名	ⓑ攻撃の種類	ⓒ威力	ⓓ消費SP	ⓔ対象	ⓕ効果
横一文字斬り	剣	D	9	敵全体	剣による物理攻撃
ためる	—	—	4	自分	3ターンの間、物攻アップの効果

◇剣士のサポートアビリティ

ⓖ開放	ⓐアビリティ名	ⓕ効果
4	かばう	装備者はHP30%以下の味方が受ける単体攻撃を代わりに受ける

ⓐアビリティ名……アビリティ、もしくはサポートアビリティの名称

ⓑ攻撃の種類……そのアビリティの攻撃の種類。敵の弱点を突く際に影響する

ⓒ威力……攻撃アビリティの威力。S>A>B>C>D>Eの順でSに近いほど威力が高いことを表す。複数回攻撃するアビリティは1回あたりのあたりの威力を記載

ⓓ消費SP……アビリティを使用するときに消費するSP

ⓔ対象……アビリティの効果がおよぶ対象

ⓕ効果……アビリティの効果。[奥義]と記載のあるものはそのジョブの"奥義アビリティ"であることを表す。また、踊子のアビリティ「舞踏姫シルティージの囁き」の効果でアビリティを全体化できる場合は 全体 、学者のアビリティ「碩学王アレファンの知識」の効果でアビリティを単体対象にできる場合は 単体 と記載している

ⓖ開放……そのサポートアビリティを開放するために必要となる対応ジョブのアビリティ習得数



剣士

装備武器	剣、槍	ベースジョブ	オルベリク	入手方法	ハイランド地方の雷剣将の祠内部にある祭壇を調べる

パラメータ補正（%）									
HP	SP	物攻	属攻	物防	属防	命中	速度	クリ	回避
118	100	105	100	105	100	100	100	100	100

基本能力 攻守に優れたパーティーの守護者

最大HPが大きく伸び、敵の攻撃を引きつけたり、肩代わりするアビリティなどを習得できるため、パーティーを守る盾となれるジョブ。また、物理攻撃力を高める手段を複数持つので、守りだけなく攻撃面での活躍も期待できる。攻撃アビリティは、敵単体、敵全体、複数回攻撃のものがあり、状況に応じた使い分けが可能だ。



▲アビリティ5つ目の習得で開放されるサポートアビリティ「物理攻撃力+50」は早めに開放して装備しよう。


▲「ためる」やブーストを組み合わせて、「十文字斬り」の威力を最大限に高めていこう。

◇剣士の特徴

- 最大HPの補正値が非常に高い
- アビリティで自身の物理攻撃力、物理防御力を高められる
- 敵単体、敵全体、敵ランダム対象の攻撃アビリティを習得する

◇バトルジョブとしてオススメのキャラクター


ハンイット

オススメポイント
もともと物理攻撃力の高いハンイットの長所を活かしつつ、低めの物理防御力をカバーできる。装備武器も4つになり敵の弱点を突きやすくなる。

サポートアビリティ例
- 物理攻撃力+50【剣士】
- ダメージ限界突破【剣士】
- クリティカル+50【狩人】
- ラストアクト【狩人】

アビリティ 自身への補助効果のあるアビリティを複数習得

アビリティは、まず剣士の特徴ともいえる「挑発」や、物理防御力を高められる「鉄壁」を習得していこう。また、サポートアビリティの「ダメージ限界突破」を装備すれば、与えられる最大ダメージが99999になるので、「ためる」や敵のブレイク状態などをうまく活用すれば、一撃で敵に大ダメージを与えることも可能になる。



▲槍が弱点の敵が複数いる場合や、シールドポイントの高い敵には複数回攻撃できる「千本槍」がオススメ。

◇剣士のアビリティ（青字は、最初から使えるアビリティを表す）

アビリティ名	攻撃の種類	威力	消費SP	対象	効果
横一文字斬り	剣	D	9	敵全体	剣による物理攻撃
ためる	—	—	4	自分	3ターンの間、物攻アップの効果
一番槍	槍	C	6	敵単体	槍による物理攻撃を与え、次のターン早く行動できるようになる
挑発	—	—	4	自分	3ターンの間、挑発の効果
十文字斬り	剣	A	12	敵単体	剣による物理攻撃
鉄壁	—	—	4	自分	3ターンの間、物防アップの効果
千本槍	槍	E	20	敵ランダム	ランダムな対象に、槍による物理攻撃を5~10回与える
雷剣将ブランドの剛撃	剣	S	30	敵単体	［奥義］剣による物理極大攻撃

◇剣士のサポートアビリティ

開放	アビリティ名	効果
4	かばう	装備者はHP30%以下の味方が受けた単体攻撃を代わりに受ける
5	物理攻撃力+50	装備者の物攻を+50する
6	状態異常で防御強化	装備者が状態異常になったとき、物防、属防アップの効果を得る
7	ダメージ限界突破	装備者が敵に与えられるダメージが最大99999となる

注目アビリティ 挑発

「挑発」の効果中のキャラクターは、必ず敵の単体対象の攻撃のターゲットになる。そのぶんダメージも受けやすくなるため、残りHPには常に気を配るようにしよう。また、「挑発」を使う前に自身の物理防御力を高められる「鉄壁」や「守護のヴェール」をあわせて使っておけば、使用者の受けるダメージの軽減を図ることも可能だ。


◀「挑発」を使うときは、「鉄壁」をブーストして効果ターンを延ばしておくのも有効。



踊子

装備武器	短剣	ベースジョブ	プリムロゼ	入手方法	サンランド地方の舞踏姫の祠内部にある祭壇を調べる

パラメータ補正（%）									
HP	SP	物攻	属攻	物防	属防	命中	速度	クリ	回避
100	100	100	108	100	100	100	110	100	110

基本能力 味方単体への支援が得意

踊子は、味方単体にプラス効果を付与するアビリティを多数習得する。ただし効果ターンは2ターンと短めなので、サポートアビリティ「強化ターン数増加（与）」を開放したら忘れずに装備しよう。またSPをよく消費するジョブではあるが、最大SPのプラス補正はないので「SP自動回復」も早めに開放して装備できるようにしておきたい。



▲行動速度を高めれば行動順が早くなり、プラス効果を早めに付与できるようになるという利点もある。


▲オフィーリアに装備させれば、回復だけでなくプラス効果で仲間のサポートができるようになる。

◇踊子の特徴

- 属性攻撃力のほか、行動速度や回避の補正値が高い
- 味方単体にプラス効果を付与するアビリティを複数習得する
- 毎ターンSPを回復できるサポートアビリティを開放できる

◇バトルジョブとしてオススメのキャラクター

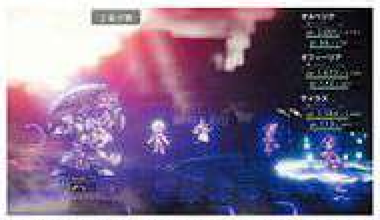

テリオン

オススメポイント
味方単体へのプラス効果と敵単体へのマイナス効果を一手に担え、それらの効果を「舞踏姫シルティージの囁き」で全体化できる利点もある。

サポートアビリティ例
- ついでにたたかう【盗賊】
- 弱体効果ターン数増加【盗賊】
- 強化ターン数増加（与）【踊子】
- SP自動回復【踊子】

アビリティ さまざまな舞で味方を強化する

踊子の魅力といえる「孔雀の舞」など、味方にプラス効果を付与できる"舞"を優先して習得しよう。とくに属攻アップを付与する「孔雀の舞」と物防アップを付与する「土竜の舞」がオススメだ。なお、「摩訶不思議の舞」はほかの舞とは異なり、特殊な効果がランダムで発生する。詳細はP.177で確認してほしい。


▲物防ダウンを受けたときは、物防アップの効果を持つ「土竜の舞」を使うと弱化を打ち消せる。

◇踊子のアビリティ（青字は、最初から使えるアビリティを表す）

アビリティ名	攻撃の種類	威力	消費SP	対象	効果
獅子の舞	—	—	4	味方単体	2ターンの間、物攻アップの効果
月夜の詩	闇	C	7	敵単体	闇属性攻撃
孔雀の舞	—	—	4	味方単体	2ターンの間、属攻アップの効果
土竜の舞	—	—	4	味方単体	2ターンの間、物防アップの効果
闇夜の詩	闇	C	10	敵全体	闇属性攻撃
黒豹の舞	—	—	4	味方単体	2ターンの間、行動速度アップの効果
摩訶不思議の舞	※1	※1	25	※1	摩訶不思議な効果が1回起きる（P.177）
舞踏姫シルティージの囁き	—	—	30	味方単体	［奥義］3ターンの間、技全体化の効果

◇踊子のサポートアビリティ

開放	アビリティ名	効果
4	強化ターン数増加（与）	装備者が強化効果を与える場合、その効果ターン数を1増加する
5	反撃	装備者が物理攻撃を受けたとき50%の確率で攻撃する
6	SP自動回復	装備者のSPを毎ターン行動終了時に最大値の5%回復する
7	自動復活	装備者が戦闘不能になった時一度だけHP25%で復活する

注目アビリティ 舞踏姫シルティージの囁き

「舞踏姫シルティージの囁き」の効果中に、対象となる単体効果のアビリティを使用すると、その効果が全体に影響するようになる。威力の高い敵単体対象を攻撃するアビリティを全体化して敵全体に一気にダメージを与えたり、味方を強化するアビリティを全体化して一気にプラス効果を付与するなど、幅広い用途に使っていける優秀なアビリティだ。



◀ブーストやサポートアビリティで延びた効果ターンは、全体化してもそのまま反映される。

※1：発動する効果によって異なる。



薬師

装備武器	斧	ベースジョブ	アーフェン	入手方法	リバーランド地方の霊薬公の祠内部にある祭壇を調べる

パラメータ補正（%）									
HP	SP	物攻	属攻	物防	属防	命中	速度	クリ	回避
120	100	102	102	102	100	100	100	102	100

基本能力 幅広くパーティーをサポートできる

薬師は味方単体のHPを回復したり、復活させたりできるアビリティでパーティー全体の生存力を高められるほか、斧による物理攻撃と氷属性で敵の弱点を突ける幅も広がるジョブだ。ただし、SPを消費する機会が多く不足しがちなので、サポートアビリティ「たたかうでSP回復」を早めに開放して、回復できるようにしておこう。



▲自身や味方が大きなダメージを受けたら、「応急手当」ですぐにHPの回復を行なおう。



▲「回復効果アップ」の効果は、回復アビリティを多用する神官につけるのも相性がいい。

◇薬師の特徴

- 全ジョブ中で最大HPの補正値がもっとも高い
- HP回復や復活、一部のマイナス効果を持つ状態変化を無効にできる重要なアビリティを習得する

◇バトルジョブとしてオススメのキャラクター



プリムロゼ

オススメポイント

踊子のプラス効果に加え、「健全化」を踊子の奥義で全体化できるのが強み。各種サポートアビリティでSP回復も手厚くサポートできる。

サポートアビリティ例

- 強化ターン数増加（与）【踊子】
- SP自動回復【踊子】
- たたかうでSP回復【薬師】
- 回復効果アップ【薬師】

アビリティ 「健全化」が唯一無二のアビリティ

毒や睡眠といったマイナス効果の状態変化を無効化できる「健全化」がとくに重要となるアビリティ。すでに付与されている毒や睡眠などを回復する効果もあり、ボス戦などで非常に重宝するので優先して習得しよう。そのほか、味方単体を復活させられる「復活手当」もいざというときに役立つのでこちらも習得の優先度は高めだ。



▲「大切断」は威力が高い攻撃アビリティ。ブレイク中の敵に使えば大ダメージが期待できる。

◇薬師のアビリティ（青字は、最初から使えるアビリティを表す）

アビリティ名	攻撃の種類	威力	消費SP	対象	効果
応急手当	—	—	4	味方単体	HP回復
氷柱	氷	B	7	敵単体	氷属性攻撃
健全化	—	—	10	味方単体	2ターンの間、毒、睡眠、混乱、暗闇、沈黙、恐怖、気絶状態を無効化、回復する効果
大切断	斧	A	8	敵単体	斧による物理攻撃
毒処方	—	—	6	敵単体	2ターンの間、毒状態の効果
復活手当	—	—	16	味方単体	戦闘不能を回復
死中活撃断	斧	C	16	敵全体	斧による物理ダメージ（自身の残りHPが低いほど大ダメージ）
霊薬公ドーターの恩恵	—	—	30	味方単体	【奥義】3ターンの間、アイテムの効力を全体化する効果

◇薬師のサポートアビリティ

開放	アビリティ名	効果
4	たたかうでSP回復	装備者が「たたかう」で攻撃したとき、ダメージの1%のSPを回復する
5	最大HP+500	装備者の最大HPを+500する
6	状態異常回避アップ	装備者は毒、睡眠、混乱、暗闇、沈黙、恐怖、気絶にかかる確率が通常の50%になる
7	回復効果アップ	装備者がHPとSPの回復効果を受けるとき、回復量を30%アップする

注目アビリティ 霊薬公ドーターの恩恵

「霊薬公ドーターの恩恵」が付与されていると、そのキャラクターが使用するアイテムの効果が味方全体、もしくは敵全体におよぶようになる。たとえば、味方全体のSPが少なくなったときに回復量の高い「SP回復のプラム（大）」を全体化して全員のSPを大きく回復させたり、「毒の瓶詰」を全体化して敵を一度に毒状態にするなどといった使いかたができる。



◀「BP回復のザクロ（特大）」のような味方単体にしか効果のない貴重なアイテムも全体化が可能だ。



盗賊

装備武器	剣、短剣	ベースジョブ	テリオン	入手方法	クリフランド地方の盗公子の祠内部にある祭壇を調べる

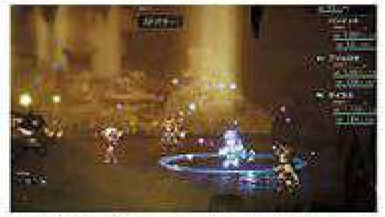
パラメータ補正（%）									
HP	SP	物攻	属攻	物防	属防	命中	速度	クリ	回避
100	100	102	100	100	100	105	108	105	108

基本能力 盗みの技でアイテムやHPを奪いとる

盗賊の魅力は敵からアイテムを盗めることだが、それ以外にも攻撃と同時に敵からHPやSPを奪うアビリティも習得する。そのひとつの「マジックスティールダガー」は対象を2回攻撃するため、弱点を突ければシールドポイントを2減らせる利点もある。パラメータ補正は命中とクリティカルが高く、敵へ与えるダメージの期待値は高い。



▲ボスなど一部の敵はアイテムを盗めない場合がある、ということも覚えておこう。



▲SPの少ない味方には「SPパサー」、自身のSPが足りないときは「マジックスティールダガー」で回復しよう。

◇盗賊の特徴

- 行動速度や回避が高めで、命中やクリティカルの補正値にも優れる
- 「コウモリ」や「フクロウ」で敵のパラメータへマイナス効果を与えることができる
- 敵のアイテムを盗めるアビリティが特徴的

◇バトルジョブとしてオススメのキャラクター



アーフェン

オススメポイント

「弱体効果ターン数増加」で「調合」のマイナス効果のターン数増加を狙えるほか、盗賊のアビリティによる回復に「回復効果アップ」が影響する点も強み。

サポートアビリティ例

- たたかうでSP回復【薬師】
- 回復効果アップ【薬師】
- ついでにたたかう【盗賊】
- 弱体効果ターン数増加【盗賊】

アビリティ 「コウモリ」と「フクロウ」の習得を優先

ボスなどの強敵と戦うときは、「コウモリ」の物攻ダウンや「フクロウ」の物防ダウンの効果が非常に重要となるため、このふたつは早めに習得しておきたい。このふたつを習得すれば「ついでにたたかう」のサポートアビリティも開放され、これを装備しておけば「コウモリ」などを使ったあとにダメージを与えられることがあるのだ。



▲HPの回復量を高めたいときは、「ライフスティールダガー」をブーストして与えられるダメージを増やそう。

◇盗賊のアビリティ（青字は、最初から使えるアビリティを表す）

アビリティ名	攻撃の種類	威力	消費SP	対象	効果
盗む	—	—	2	敵単体	アイテムを盗む
鬼火	火	B	7	敵単体	火属性攻撃
ライフスティールダガー	短剣	C	6	敵単体	短剣による物理攻撃を2回与え、与えたダメージの半分のHPを回復
コウモリ	—	—	4	敵単体	2ターンの間、物攻ダウンの効果
フクロウ	—	—	4	敵単体	2ターンの間、物防ダウンの効果
マジックスティールダガー	短剣	C	6	敵単体	短剣による物理攻撃を2回与え、与えたダメージの5%ぶんのSPを回復
SPパサー	—	—	※1	味方単体	使用者の残りSPの50%を付与 ※1
盗公子エベルの鉤爪	短剣	S	30	敵全体	【奥義】自身の行動速度に応じた、短剣による物理攻撃

◇盗賊のサポートアビリティ

開放	アビリティ名	効果
4	ついでにたたかう	装備者がダメージのない技を使用したとき、50%の確率で攻撃も行なう
5	行動速度+50	装備者の行動速度を+50する
6	もっと盗む	装備者が「盗む」「集金（商人）」に成功したとき得られるものが倍になる
7	弱体効果ターン数増加	装備者がマイナス効果を敵に付与した場合、効果ターン数を1増加する

注目アビリティ 盗む

「盗む」で手に入るアイテムは、戦闘終了時に敵が落とすものと同じ。そのため、1回の戦闘において、「盗む」で入手したものと敵が落としたものを合わせてふたつ以上入手できる。盗むの成功率は、敵の残りHPが1%減るごとに成功率が1%上昇する仕組みで、ブーストすることでも高められる。ちなみに、商人の「集金」の成功率も同じ仕組みだ。

◇ブースト時の「盗む」成功率の変化

ブースト	なし	LV.2	LV.3	LV.4
成功率	+5%	+15%	+35%	+95%

※1:ブーストLv.2のときは自身のSPを100%消費し味方に100%、Lv.3のときは自身のSPを100%消費し、味方に150%、MAXのときは自身のSPを100%消費し、味方に200%のSPを付与する。



狩人

装備武器	斧、弓	ベースジョブ	ハンイット	入手方法	ウッドランド地方の狩王女の祠内部にある祭壇を調べる

パラメータ補正（%）									
HP	SP	物攻	属攻	物防	属防	命中	速度	クリ	回避
100	100	108	100	100	100	106	105	106	103

基本能力 卓越した弓術で敵を打ち抜く

狩人は物理攻撃に優れており、攻撃アビリティを多数習得するのが特徴だ。攻撃アビリティは弓による物理攻撃を行なうものがほとんどなので、装備を整える場合は弓を優先しておくといい。また、「おかわり」や「ラストアクト」といったサポートアビリティで攻撃の機会を増やせるのも、狩人の強みのひとつといえる。



▲弓を弱点に持つ敵には「さみだれ矢」を使って一気にシールドポイントを減らしていこう。



▲「おかわり」発動時に使用する武器は、直前に「たたかう」を行なったときと同じものを使用する。

◇狩人の特徴

- 物理攻撃力のほか、命中やクリティカルの補正値も高い
- 敵を複数回攻撃できる攻撃アビリティをふたつ習得する
- 確率で自身の攻撃や行動回数を増やせるサポートアビリティが有用

◇バトルジョブとしてオススメのキャラクター



トレサ

オススメポイント	サポートアビリティ例
リーフを稼ぐときに「すん止め」を使って、「集金」のための敵のHP調整をひとりでできる。また、「ラストアクト」が発動すれば効率も上がる。	入手金額アップ【商人】 消費SPダウン【商人】 おかわり【狩人】 ラストアクト【狩人】

アビリティ 「ねんちゃく糸」や「すん止め」が特徴的

狩人は、最初から使えるふたつのアビリティがともに強力なため、攻撃アビリティよりも味方を補助できる「ねんちゃく糸」や「ターゲット」を優先して習得していこう。「ねんちゃく糸」は敵の行動順を最後にして回復などの立て直しを図るときに使えるが、アビリティを使用したターン内は行動順を変えられない点に注意して使おう。



▲「どしゃぶり矢」は命中率が低めなので、先に「ターゲット」で命中を上昇させておくのも手だ。

◇狩人のアビリティ（青字は、最初から使えるアビリティを表す）

アビリティ名	攻撃の種類	威力	消費SP	対象	効果
さみだれ矢	弓	E	8	敵ランダム	ランダムなターゲットに、弓による物理攻撃を5~8回与える
会心の矢	弓	B	10	敵単体	弓による物理クリティカル攻撃
雷鳥	雷	B	7	敵単体	雷属性攻撃
ねんちゃく糸	—	—	6	敵単体	2ターンの間、行動順が最後になる効果
すん止め	弓	D	4	敵単体	弓による物理攻撃（敵のHPは必ず1残る）
どしゃぶり矢	弓	E	24	敵全体	弓による物理攻撃を5~8回与える
ターゲット	—	—	8	味方全体	2ターンの間、クリティカルと命中アップの効果
狩王女ドレファンドの猛追	弓	S	30	敵全体	［奥義］弓による物理特大ダメージを与える

◇狩人のサポートアビリティ

開放	アビリティ名	効果
4	先制攻撃確率アップ	先制攻撃の確率がアップする（複数人装備しても効果は重複しない）
5	クリティカル+50	装備者のクリティカルを+50する
6	おかわり	装備者が「たたかう」で攻撃時に50%の確率でもう一度攻撃する
7	ラストアクト	装備者はターンの終了時に25%の確率でもう一度行動できる

注目アビリティ すん止め

「すん止め」は敵のHPを調整したいときに真価を発揮する。盗賊の「盗む」や商人の「集金」、ハンイットの「捕獲」は敵のHPが少ないほど成功率が高くなるため、これらを狙うときに「すん止め」を使えば敵を倒すことなく成功率を高められる。なお、トドメこそ刺せないが、消費SPが少ないわりに「たたかう」より威力が高いため、通常の攻撃手段としても有用だ。



◀敵の名前が赤いときは残りHPが少ない合図。調整したいときは「すん止め」を使おう。



神官

装備武器	杖	ベースジョブ	オフィーリア	入手方法	フロストランド地方の聖火神の祠内部にある祭壇を調べる

パラメータ補正（%）									
HP	SP	物攻	属攻	物防	属防	命中	速度	クリ	回避
100	118	100	105	100	105	100	100	100	100

基本能力 全体回復と全体復活を持つ癒し手

ふたつの全体回復アビリティのほか全体復活アビリティを持つため、パーティーを支えるうえで重要な役割を担う。最大SPは高いが、単体攻撃のアビリティがなく、また消費SPも大きいのが難点。SPが足りず回復ができないということにならないよう「SP回復のプラム」などのSP回復手段は多めに用意しておこう。



▲属性攻撃を多用する敵には「守護のヴェール」で属性防御力を上げるのが有用だ。



▲「回復限界突破」は残りHPが最大HP以下のときにのみ効果があり、残りHPを最大9999にできる。

◇神官の特徴

- 最大SPの補正値が非常に高い
- HP回復、復活の効果のあるアビリティは味方全体を対象としたもののみ
- 最大HPを超えて、装備者のHPを回復できるサポートアビリティを開放できる

◇バトルジョブとしてオススメのキャラクター

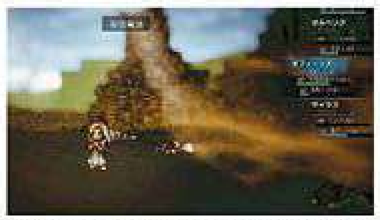


サイラス

オススメポイント	サポートアビリティ例
最大SPの補正値が高いため、サイラスのSP面を補助できるほか、属性攻撃力も伸ばせるためパラメータ補正の恩恵を最大限に受けられる。	属性攻撃力+50【学者】 HP自動回復【学者】 強化ターン数増加（受）【神官】 最大SP+50【神官】

アビリティ 2つのヴェールで味方を補助する

まずは味方単体の属性防御力を高めることが可能な「守護のヴェール」や敵全体を攻撃できる「光明魔法」から習得していくといい。「復活魔法」は、ピンチから一気にパーティーの立て直しができる有用なアビリティではあるが、消費SPが大きくレベルが低いうちに習得しても使いにくいため、習得はあと回しにしても問題ない。



▲パーティー壊滅の危機にひんしたら、「復活魔法」を使って立て直しを図ろう。

◇神官のアビリティ（青字は、最初から使えるアビリティを表す）

アビリティ名	攻撃の種類	威力	消費SP	対象	効果
回復魔法	—	—	8	味方全体	HP回復
聖なる光	光	B	6	敵単体	光属性攻撃
守護のヴェール	—	—	6	味方単体	2ターンの間、属防アップの効果
光明魔法	光	C	9	敵全体	光属性攻撃
大回復魔法	—	—	25	味方全体	HP大回復
反射のヴェール	—	—	22	味方単体	属性攻撃を1回反射する効果
復活魔法	—	—	50	味方全体	戦闘不能を回復
聖火神エルフリックの導き	—	—	30	味方単体	［奥義］3ターンの間、技が連続発動する効果（奥義を除く）

◇神官のサポートアビリティ

開放	アビリティ名	効果
4	強化ターン数増加（受）	装備者が強化効果を受けた場合その効果ターン数を1増加する
5	最大SP+50	装備者の最大SPを+50する
6	逃げる成功確率アップ	「逃げる」の成功率がアップする（複数人装備しても効果は重複しない）
7	回復限界突破	装備者が最大HPを超える回復効果を受けたとき、最大HPを超えて回復する

注目アビリティ 反射のヴェール

「反射のヴェール」は、対象者に属性攻撃を反射する効果を付与する。この対象が属性攻撃を受けると、そのダメージを相手に反射するのだ。全体攻撃の場合は対象者の受けるダメージのみを反射するため、ほかのパーティーメンバーはダメージを受ける点は注意しよう。また、この効果は重ねがけすることで、反射できる回数を最大9回まで増やせる。



◀ブーストして「反射のヴェール」を使用した場合、一度に最大4回の反射効果を付与できる。



学者

装備武器	杖	ベースジョブ	サイラス	入手方法	フラットランド地方の碩学王の祠内部にある祭壇を調べる

パラメータ補正(%)									
HP	SP	物攻	属攻	物防	属防	命中	速度	クリ	回避
100	113	100	110	100	105	100	100	100	100

基本能力 高い属性攻撃力を活かして戦う

学者は属性攻撃力が高く、習得した「〇〇魔法」や「大〇〇魔法」で攻めるのが基本となる。習得するアビリティは全体攻撃のものばかりなので複数の敵に対するせん滅力は高いが、ボスなど単体の敵を相手にするのは得意ではない。また、アビリティを使うひん度も高いため、残りSPには気をつけながら戦っていこう。



▲「しらべる」で表示されるHPはアビリティを使ったタイミングのみ確認でき、表示され続けるわけではない。



▲プリムロゼに装備させると、高い属性攻撃力を活かしつつ攻撃手段の増加も狙える。

◇学者の特徴

- 最大SPや属性攻撃力の補正値が高い
- 敵全体を対象とした属性攻撃アビリティを複数習得する
- 習得できるアビリティで敵の弱点を開示することができる

◇バトルジョブとしてオススメのキャラクター



オフィーリア

オススメポイント

オフィーリアは、回復役としては優秀だが攻撃アビリティが少ない。学者を装備させれば攻撃と回復の両方の役割を担えるようになる。

サポートアビリティ例

- 最大SP+50【神官】
- 回復限界突破【神官】
- 属性攻撃力+50【学者】
- HP自動回復【学者】

アビリティ 3属性の全体攻撃アビリティで敵を攻める

ジョブポイントがたまったら弱点を突ける属性を増やすためにも「雷撃魔法」を習得しておこう。次は敵の弱点を開示できる「しらべる」を習得するのがオススメだ。また、学者は属性攻撃のアビリティで敵にダメージを与えていくことがおもになるため、「属性攻撃力+50」のサポートアビリティを開放したら忘れずに装備しよう。



▲「大〇〇魔法」は敵を2回攻撃する。シールドポイントも2回ぶん減らせるためブレイクを狙うときも有用だ。

◇学者のアビリティ(青字は、最初から使えるアビリティを表す)

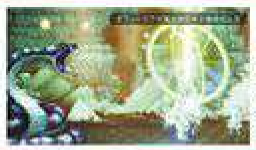
アビリティ名	攻撃の種類	威力	消費SP	対象	効果
火炎魔法	火	C	8	敵全体	火属性攻撃
氷結魔法	氷	C	8	敵全体	氷属性攻撃
雷撃魔法	雷	C	8	敵全体	雷属性攻撃
しらべる	—	—	1	敵単体	弱点をひとつ開示し、HPを表示(ブーストすると開示できる弱点がひとつずつ増え、ブーストMAX時は全開示)
大火炎魔法	火	C	22	敵全体	火属性攻撃を2回与える
大氷結魔法	氷	C	22	敵全体	氷属性攻撃を2回与える
大雷撃魔法	雷	C	22	敵全体	雷属性攻撃を2回与える
碩学王アレファンの知識	—	—	30	味方単体	[奥義] 3ターンの間、属性攻撃が単体化し、威力が上がる効果

◇学者のサポートアビリティ

開放	アビリティ名	効果
4	エンカウント半減	エンカウント確率が減少する(複数人装備しても効果は重複しない)
5	属性攻撃力+50	装備者の属攻を+50する
6	不意打ち回避	エンカウント時に不意打ちされない(複数人装備しても効果は重複しない)
7	HP自動回復	装備者のHPを毎ターン行動終了時に最大値の10%ぶん回復する

注目アビリティ 碩学王アレファンの知識

一部の全体対象の属性攻撃アビリティが、単体対象に変わり威力が約2倍になる。単体化するのはあくまでも対象者の属性攻撃であり、全体回復アビリティや「けしかける」による魔物の得意技などには効果がない。そのため、全体対象の属性攻撃のみを多数習得する学者や魔術師のジョブを装備しているキャラクターに付与するのがもっとも効果的だ。



◀敵がブレイク状態のときなど、敵に与えるダメージを優先させたいときは積極的に使っていこう。



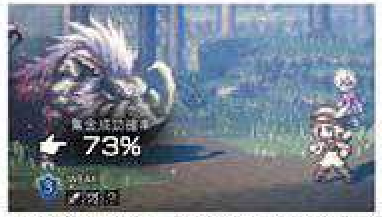
商人

装備武器	槍、弓	ベースジョブ	トレサ	入手方法	コーストランド地方の紳商伯の祠内部にある祭壇を調べる

パラメータ補正(%)									
HP	SP	物攻	属攻	物防	属防	命中	速度	クリ	回避
108	108	103	103	103	103	100	100	100	100

基本能力 旅を支える縁の下の力持ち

商人のパラメータ補正は最大HPや最大SPが両方上がる以外に特筆すべき所はない。しかし、戦闘時に「BPパサー」や「風よび」といった有用なアビリティを使用できるほか、「集金」や「入手金額アップ」などといったリーフにかかわるアビリティやサポートアビリティを数多く習得するため、戦闘以外でも非常に役立つジョブだ。



▲「集金」の成功率は、盗賊の「盗む」と同じで敵にダメージを与えるほど高くなる(P.121)。

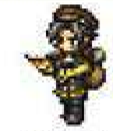


▲「アイテム消費なし」のサポートアビリティが発動したときは、アイテム使用時にエフェクトが発生する。

◇商人の特徴

- 平均的なパラメータを持つ
- SPの代わりに、リーフを消費して発動するアビリティを習得する
- アビリティやサポートアビリティの効果により、リーフを入手しやすくなる

◇バトルジョブとしてオススメのキャラクター



サイラス

オススメポイント

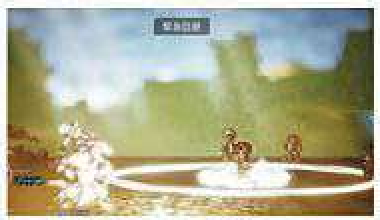
「大風よび」を習得すれば、火、氷、雷、風の4属性の全体攻撃が可能になり、「消費SPダウン」で消費SPを抑えられるのがポイントだ。

サポートアビリティ例

- 属性攻撃力+50【学者】
- HP自動回復【学者】
- ふんばる【商人】
- 消費SPダウン【商人】

アビリティ BPを回復できる「BPパサー」が強力

対象のBPを増やせる「BPパサー」は、商人でもっとも優先して習得すべきアビリティ。BPは攻撃面でも回復面でも有用な要素なので、戦闘に必要不可欠なアビリティといえる。また、アイテムや装備品を買っているとリーフが不足しがちなので、「入手金額アップ」のサポートアビリティは早めに開放して装備しておくのが得策だ。



▲「緊急回避」の効果はターン経過で切れることはなく、効果発動が戦闘が終了するまで持続する。

◇商人のアビリティ(青字は、最初から使えるアビリティを表す)

アビリティ名	攻撃の種類	威力	消費SP	対象	効果
集金	—	—	2	敵単体	リーフを集金する
風よび	風	B	7	敵単体	風属性攻撃
ひと休み	—	—	—	自身	HP回復、SP回復、状態異常回復
大風よび	風	C	10	敵全体	風属性攻撃
BPパサー	—	—	3	味方単体	BPを1回復
緊急回避	—	—	10	自身	物理攻撃を1回必ず回避する効果
傭兵よび	—	—	—	敵全体	リーフを支払い助っ人に攻撃してもらう
紳商伯ビフェルガンの心眼	—	S	30	敵単体	[奥義] 無属性攻撃を与え、HPに与えたダメージと同じ金額のリーフを獲得する

◇商人のサポートアビリティ

開放	アビリティ名	効果
4	アイテム消費なし	装備者がアイテムを使用した場合25%の確率で消費されない
5	入手金額アップ	戦闘終了時の獲得リーフが10%増加する(複数人装備しても効果は重複しない)
6	ふんばる	装備者のHPが30%以下ではないとき、HPが0になるダメージを受けてもHPが1残る
7	消費SPダウン	装備者は戦闘中の消費SPが50%になる

注目アビリティ 傭兵よび

SPの代わりにリーフを消費することで傭兵を呼ぶことができる。呼べる対象は5種類あり、必要リーフが高いほど威力も高い。また、いずれもブーストによって攻撃回数が増える。

◇効果一覧(【 】内は攻撃の種類を表す)

呼ぶ対象	リーフ	攻撃対象	その他効果
傭兵【剣】	150	敵全体	味方全体の物防アップ
山賊【斧】	800	敵全体	—
踊子【短剣】	2500	敵全体	※1
神官【光】	10000	敵全体	—
古兵【剣】	30000	敵全体	—

※1:確率で毒、混乱、睡眠、暗闇の状態異常を付与。



ルーンマスター

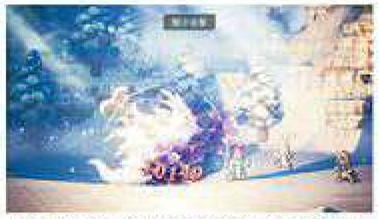
装備武器	剣、斧	入手方法	ハイランド地方の魔剣士の祠にて魔剣士バロガーの試練を突破する

パラメータ補正（%）									
HP	SP	物攻	属攻	物防	属防	命中	速度	クリ	回避
100	100	107	107	106	106	106	100	108	100

基本能力 ルーンで武器を強化する

ルーンマスターは、自身にルーンを付与することで、武器による攻撃を行なったあとに属性攻撃の追撃が可能となるジョブ。追撃はアビリティを使用したときにも発生するが、剣士の「千本槍」のように、ランダムな対象を複数回攻撃でするアビリティの場合は、追撃が発生するのは攻撃をした敵それぞれに1回のみとなっている。


▲戦闘時のアビリティリストで、名前の横に武器のアイコンがあるアビリティは属性攻撃の追撃が発生する。


▲剣士のサポートアビリティ「ダメージ限界突破」は、属性攻撃の追撃にも効果がある。

◇ルーンマスターの特徴

- 平均して高いパラメータの補正値を持つ
- 自身にルーンを付与することで、武器による攻撃のあとに属性攻撃の追撃ができる
- 自身にのみ効果のあるアビリティを、味方全体に拡散できるアビリティを習得する

◇バトルジョブとしてオススメのキャラクター


オルベリク

オススメポイント

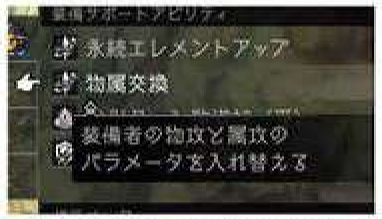
「ためる」や「鉄壁」を「拡散のルーン」で全体化できるほか、ルーンによる追撃により、もともと高い攻撃性能をさらに高めることができる。

サポートアビリティ例

- 物理攻撃力+50【剣士】
- ダメージ限界突破【剣士】
- 魔力還元【ルーンマスター】
- 永続エレメントアップ【ルーンマスター】

アビリティ 追撃効果で攻撃の幅が広がる

まずは弱点を突ける属性を増やすために、初期習得していない4属性ぶんのルーンを優先して習得しよう。また、「拡散のルーン」を習得すれば、その効果中に「火のルーン」などのアビリティを味方全体に付与できるようになるため非常に便利だ。なお、追撃によるダメージは属性攻撃力を上げることで増やすことが可能。



▲「物属交換」の効果は、キャラクターのパラメータのみを対象としており装備などには影響しない。

◇ルーンマスターのアビリティ（青字は、最初から使えるアビリティを表す）

アビリティ名	攻撃の種類	威力	消費SP	対象	効果
火のルーン	—	—	15	自身	3ターンの間、攻撃する武器に火属性の追撃効果
氷のルーン	—	—	15	自身	3ターンの間、攻撃する武器に氷属性の追撃効果
雷のルーン	—	—	15	自身	3ターンの間、攻撃する武器に雷属性の追撃効果
風のルーン	—	—	15	自身	3ターンの間、攻撃する武器に風属性の追撃効果
闇のルーン	—	—	15	自身	3ターンの間、攻撃する武器に闇属性の追撃効果
光のルーン	—	—	15	自身	3ターンの間、攻撃する武器に光属性の追撃効果
拡散のルーン	—	—	25	自身	3ターンの間、自身にのみ効果のある一部のアビリティを全体化する効果
魔剣士バロガーの覇気	火、氷、雷、風、光、闇	S	50	敵単体	[奥義] 火、氷、雷、風、光、闇属性の6連続属性攻撃

◇ルーンマスターのサポートアビリティ

開放	アビリティ名	効果
4	物属交換	装備者の物攻と属攻のパラメータを入れ替える
5	魔力還元	装備者は敵から受けたダメージの1%ぶんのSPが回復する
6	状態異常で攻撃強化	装備者は状態異常になったとき、物攻、属攻アップの効果を得る
7	永続エレメントアップ	装備者は戦闘中、属攻、属防アップの効果を得る

注目アビリティ 拡散のルーン

「拡散のルーン」で拡散できるアビリティは、ルーンマスターが習得する「火のルーン」などの属性攻撃の追撃効果を持つ6つのアビリティと右に記した4つのアビリティのみだ。

◇ルーンマスター以外のジョブが習得する、「拡散のルーン」の対象となるアビリティ

アビリティ名	習得ジョブ	効果
ひと休み	商人	HP回復、SP回復、状態異常回復
緊急回避	商人	物理攻撃を1回必ず回避
ためる	剣士	物攻アップ
鉄壁	剣士	物防アップ



星詠人

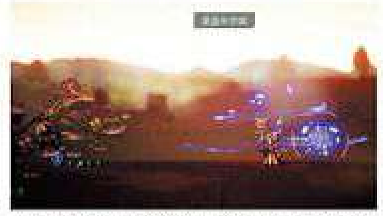
装備武器	槍、短剣	入手方法	フラットランド地方の星占師の祠にて星占師ステオーラの試練を突破する

パラメータ補正（%）									
HP	SP	物攻	属攻	物防	属防	命中	速度	クリ	回避
115	115	102	102	102	102	100	100	100	102

基本能力 全ジョブ随一の支援能力を持つ

習得するアビリティのほとんどが味方を支援する効果を持つ。その効果も、BP蓄積を促進できる「BPブーストのめぐり」や味方単体のさまざまなパラメータを高められる「星詠みの唄」など強力なものばかり。そのぶん消費するSPも非常に大きいので、アイテムやサポートアビリティなどでSP回復をしっかり補助しよう。


▲「継続回復魔法」の効果中は、キャラクターの行動後に最大HPの約10%ぶんのHPが回復する。


▲「挑発」を使用しているキャラクターに「星詠みの唄」を使って防御面のフォローをするのも有効。

◇星詠人の特徴

- 最大HPや最大SPの補正値が高い
- 習得するアビリティは、味方への支援能力が非常に高い
- アビリティやサポートアビリティがBPに影響をおよぼすものが多い

◇バトルジョブとしてオススメのキャラクター


アリムロゼ

オススメポイント

低めのHPとSPを高い補正値で補いつつ、ベースジョブの踊子のアビリティとあわせて支援することで、よりパーティーへ貢献できる。

サポートアビリティ例

- 強化ターン数増加（与）【踊子】
- SP自動回復【踊子】
- BPプラス【星詠人】
- 天使の加護【星詠人】

アビリティ 味方を強化できる手段を豊富に習得

毒状態などと異なり、物防ダウンなどのパラメータが下がる状態変化はアイテムでは回復することができない。「打ち消しのめぐり」はそういった状態変化に対処できるため非常に重要なアビリティだ。また、味方全体にHP継続回復を付与できる「継続回復魔法」も回復手段のひとつとして役に立つので早めに習得しておこう。


▲「打ち消しのめぐり」を「舞踏姫シルティージの囁き」で全体化すると、敵味方両方に効果がおよぶ。

◇星詠人のアビリティ（青字は、最初から使えるアビリティを表す）

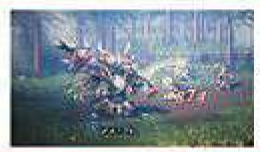
アビリティ名	攻撃の種類	威力	消費SP	対象	効果
流星	風、光、闇	D	35	敵全体	風、光、闇属性攻撃
BPブーストのめぐり	—	—	25	味方単体	2ターンの間、BPが2ずつ増える効果
会心のめぐり	—	—	25	味方単体	2ターンの間、クリティカルアップの効果
星詠みの唄	—	—	25	味方単体	2ターンの間、物防、属防、速度、回避アップの効果
打ち消しのめぐり	—	—	25	敵もしくは味方単体	2ターンの間、敵単体にパラメータの強化無効、もしくは味方単体にパラメータの弱化無効化
継続回復魔法	—	—	30	味方全体	2ターンの間、HP自動回復の効果
お返しのめぐり	—	—	30	味方単体	物理攻撃に1回反撃する効果
星占師ステオーラの予言	—	B~S	50	敵全体	[奥義] 無属性攻撃（味方のBPが多いほど大ダメージ）

◇星詠人のサポートアビリティ

開放	アビリティ名	効果
4	獲得JPアップ	戦闘終了時の獲得JPが1.5倍になる（複数人装備しても効果は重複しない）
5	BPプラス	装備者のBPが戦闘開始時に1増加する
6	BPイーター	装備者自身がブーストして攻撃時、ダメージが1.5倍になる
7	天使の加護	装備者がダメージを受けたとき25%の確率でダメージ量を0にする

注目アビリティ お返しのめぐり

神官の「反射のヴェール」は自身への属性攻撃を反射する効果があるが、「お返しのめぐり」はその物理攻撃版ともいえるアビリティ。最大9回まで重ねがけできる点などは同じだが、「反射のヴェール」は敵の属性攻撃をそのまま反射するのに対して、「お返しのめぐり」は敵の物理攻撃でダメージを受けたあとにキャラクターが自身の武器で反撃する点が異なる。


◀「お返しのめぐり」による反撃は、そのとき「たたかう」に割り当てている武器で行なわれる。



魔術師

装備武器	弓、杖	入手方法	ウッドランド地方の魔大公の祠にて魔大公ドライサングの試練を突破する

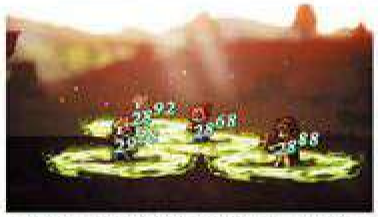
パラメータ補正（%）									
HP	SP	物攻	属攻	物防	属防	命中	速度	クリ	回避
100	120	100	109	100	109	100	100	102	100

基本能力 属性攻撃のスペシャリスト

魔術師は学者をより強力にしたようなジョブで、最大SP、属性攻撃力、属性防御力の補正値がバランスよく高い。また、火、氷、雷、風、光、闇、すべての属性の攻撃アビリティを習得できるという強みもある。さらに、サポートアビリティを開放して装備すれば自身の攻撃をより強化することも可能だ。



▲「属性防御破壊打ち」は属防ダウンを付与できる。属性攻撃アビリティで攻める前に使っておこう。


▲オフィーリアに魔術師を装備させれば、属性防御力を上げて回復アビリティの効果量アップも見込める。

◇魔術師の特徴

- 最大SP、属性攻撃力、属性防御力の補正値が高め
- 6属性すべての攻撃アビリティを習得できる
- 装備者が敵に与えるダメージを高められるサポートアビリティを複数開放できる

◇バトルジョブとしてオススメのキャラクター


サイラス

オススメポイント

サイラスの高い属性攻撃力を最大限活かすことができ、魔術師の不得手な単体攻撃も学者の奥義の効果により独力で補うことができる。

サポートアビリティ例

- 属性攻撃力+50【学者】
- HP自動回復【学者】
- 特攻強化【魔術師】
- 属性熟練化【魔術師】

アビリティ 属性攻撃で弱点を突く

「特大雷撃魔法」などの属性攻撃アビリティは攻撃回数が多く、習得すれば敵の弱点を突きやすくなるため、まずはこれらから習得していこう。また、敵の弱点を突ける機会が多いので「特攻強化」のサポートアビリティを開放できたら忘れずに装備しておくこと。そうすることで、敵により大きなダメージを与えられるようになるのだ。



▲「特大火炎魔法」などは攻撃回数が多いので、属性を敵の弱点にあわせることでブレイクを狙いやすい。

◇魔術師のアビリティ（青字は、最初から使えるアビリティを表す）

アビリティ名	攻撃の種類	威力	消費SP	対象	効果
特大火炎魔法	火	D	36	敵全体	火属性攻撃を3回与える
特大氷結魔法	氷	D	36	敵全体	氷属性攻撃を3回与える
特大雷撃魔法	雷	D	36	敵全体	雷属性攻撃を3回与える
特大風塵魔法	風	D	36	敵全体	風属性攻撃を3回与える
特大光明魔法	光	D	36	敵全体	光属性攻撃を3回与える
特大暗闇魔法	闇	D	36	敵全体	闇属性攻撃を3回与える
属性防御破壊打ち	杖	A	20	敵単体	杖による物理攻撃を与え、2ターンの間、属防ダウンの効果
魔大公ドライサングの秘術	—	—	50	味方単体	[奥義] 3ターンの間、属性攻撃クリティカルの効果

◇魔術師のサポートアビリティ

開放	アビリティ名	効果
4	威圧	戦闘開始時25%の確率で2ターンの間、敵に物攻、属攻ダウン効果（複数人装備しても効果は重複しない）
5	特攻強化	装備者が敵の弱点を突いたとき、ダメージ量が1.5倍になる
6	属性攻撃強化	装備者は属性攻撃の消費SPが2倍になり、ダメージ量が1.5倍になる
7	属性熟練化	装備者は属性攻撃でのダメージ量が約1.2倍に増加する

注目アビリティ 魔大公ドライサングの秘術

「魔大公ドライサングの秘術」は、属性攻撃におけるダメージ増加を狙えるアビリティ。このアビリティを使う前は「属性防御破壊打ち」などで対象の属性防御力を下げてさらなるダメージ増加を図ろう。「属性防御破壊打ち」を使うときはブーストさせて効果を4ターンに引き延ばしてから使うことで、ふたつのアビリティの効果ターンを合わせられる。


◀急いでBPをためたい場合は「BP回復のザクロ（特大）」などを使ってBPを回復しよう。



武芸家

装備武器	剣、槍、短剣、斧、弓、杖	入手方法	リバーランド地方の豪武匠の祠にて豪武匠ウィンヒルドの試練を突破する

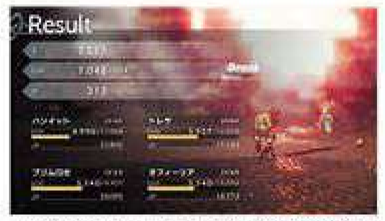
パラメータ補正（%）									
HP	SP	物攻	属攻	物防	属防	命中	速度	クリ	回避
100	100	112	100	112	100	106	106	100	104

基本能力 あらゆる武技を極めし武器の申し子

武芸家の最大の特徴は、すべての武器種を装備できること。さらに、それぞれの武器種のアビリティをひとつずつ習得し、敵単体、敵全体、複数回攻撃と攻撃対象の幅も広いため、さまざまな状況で物理攻撃を行なえる。パラメータも物理攻撃に影響するものが大きく上がるため、物理攻撃の適性は随一といえる。



▲「剣の武芸：狛犬」は一撃の威力は低いが複数回攻撃できるため剣が弱点の敵をブレイクさせるとき有用。



▲「獲得EXPアップ」装備時は戦闘後の獲得経験値が1.5倍になるのでレベル上げのときに利用しよう。

◇武芸家の特徴

- 物理攻撃力と物理防御力の補正値が高い
- 6つある武器種すべての攻撃アビリティを習得できる
- 戦闘中常に物攻・物防アップの効果を得られるサポートアビリティを開放できる

◇バトルジョブとしてオススメのキャラクター


テリオン

オススメポイント

武芸家を装備することで、パーティーの補助のほか攻撃の役割も任せられるようになる。低い物理防御力をカバーできるのも利点だ。

サポートアビリティ例

- ついでにたたかう【盗賊】
- 弱体効果ターン数増加【盗賊】
- 物理防御力+50【武芸家】
- 永続フィジカルアップ【武芸家】

アビリティ 攻撃の対象を考えバランスよく習得する

武芸家は複数回攻撃と敵全体攻撃のアビリティを初期から習得している。次は単体を攻撃できる「槍の武芸：麒麟」か「弓の武芸：鳳凰」を習得しておくと、敵の数などに応じたアビリティ選びができるのでオススメだ。また、攻撃の種類が杖のアビリティは数少ないので「杖の武芸：妖狐」も早めに習得しておくといい。



▲「火事場の馬鹿力」の効果はHP30%以下で発動し、そこからHPが低くなっていくとさらに効果が増す。

◇武芸家のアビリティ（青字は、最初から使えるアビリティを表す）

アビリティ名	攻撃の種類	威力	消費SP	対象	効果
剣の武芸：狛犬	剣	E	35	敵ランダム	ランダムなターゲットに、剣による物理攻撃を5～10回与える
斧の武芸：猛虎	斧	B	35	敵全体	斧による物理攻撃
槍の武芸：麒麟	槍	A	35	敵単体	槍による物理攻撃
短剣の武芸：八咫烏	短剣	B	35	敵全体	短剣による物理攻撃
杖の武芸：妖狐	杖	B	35	敵全体	杖による物理攻撃
弓の武芸：鳳凰	弓	A	35	敵単体	弓による物理攻撃
破壊の武芸：猿	※1	※1	35	敵単体	武器でダメージを与える（使用した武器は破壊される）
豪武匠ウィンヒルドの絶技	剣、槍、短剣、斧、弓、杖	S	50	敵全体	[奥義] 剣、槍、短剣、斧、弓、杖による6連続物理攻撃

◇武芸家のサポートアビリティ

開放	アビリティ名	効果
4	獲得EXPアップ	戦闘終了時の獲得EXPが1.5倍に増加する（複数人装備しても効果は重複しない）
5	物理防御力+50	装備者の物防を+50する
6	火事場の馬鹿力	装備者のHPが低いほど物理攻撃で与えるダメージが増加する
7	永続フィジカルアップ	装備者は戦闘中、物攻、物防アップの効果を得る

注目アビリティ 破壊の武芸：猿

「破壊の武芸：猿」は、使用者の物理攻撃力のほか使用する武器の物理攻撃力の値が高いほど威力が増す。ただし、使用した武器は砕け散ってなくなってしまうため、ボスなどからしか入手できないような貴重なものを壊さないように、細心の注意を払って使おう。できるだけ入手が容易なショップで買える武器を利用するのがオススメだ。


◀商人サポートアビリティ「アイテム消費なし」を装備していると武器がなくならないこともある。

※1：攻撃の種類は使用する武器種、威力はその武器の物理攻撃力の値によって変化する。

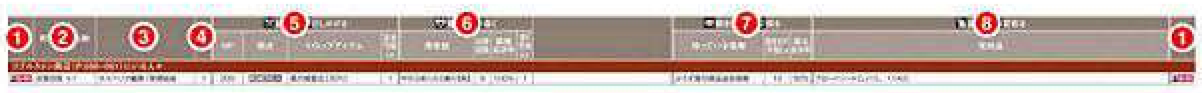
INDEX

-•- Townspeople Data -•-

町の人データ

町やフィールドにはたくさんの人々が存在している。
ここでは彼らに実行できるフィールドコマンドや入手できるアイテムなどをまとめている。

町の人データの見かた



❶No.
本書内で付けている町の人の通し番号。50ページからの「マップデータ」に対応している。また、A-03のような黄色のアイコンはサブストーリーの発生に関係する町の人を表している。

❷町の人の名称
町の人の名前(サブストーリーの進行状況で名前が変化する人もいる)。

❸時期
その町の人が出現する時期。特定の時期でいなくなる場合は「~まで」、「~のみ」と表記している。また、1のようなアイコンは34ページからの「サブストーリーリスト」に対応している。

❹強さ
その町の人の強さ。「1(2)」と記載されている場合は、左が「試合/けしかける」時の強さを表し、()内が「誘惑/導く」時の強さを表している。

❺試合/けしかける
「試合/けしかける」に関連する情報。その町の人のバトル中のHP、弱点、倒したときに落とすアイテム(ドロップアイテム)と「試合」を挑めるようになるオルベリクのレベル(試合可能Lv)が掲載されている。「—」の場合はそのFC(フィールドコマンド)を行なえない。

❻誘惑/導く
「誘惑/導く」に関連する情報。その町の人が仲間になった際の「加勢」で使用する得意技(P.176)と呼べる回数(加勢回数)、誘惑成功率(P.115)、「導く」をできるようになるオフィーリアのレベル(導く可能Lv)が掲載されている。「—」の場合はそのFCを行なえない。

❼聞き出す/探る
「聞き出す/探る」に関連する情報。町の人から得られる情報(持っている情報)、「聞き出す」をできるようになるアーフェンのレベル(聞き出す可能Lv)、探る成功率(P.115)が掲載されている。なお、隠されたアイテムについては、その人がいる町の対応するアイコンでアイテムを拾えるようになり、「けしかける」先制化情報やよろず屋の商品追加情報といった情報は、その情報を入手した町でのみ効果を得られる。「—」の場合はそのFCを行なえない。

❽盗む/買取る
「盗む/買取る」に関連する情報。アイテム名の右に記載されている[Lv15、1140]は、左の「Lv15」がそのアイテムを100%の成功率で盗めるレベル(P.115)、右の「1140」が買取り時の必要リーフを表す。「—」の場合はそのFCを行なえない。

メインストーリー、サブストーリー進行中や進捗状況によっては、マップのアイコンの位置から移動する場合がある。また、メインストーリー中の特定のタイミングなどでは一時的にすべてのFCが実行できなくなる場合もある。

No.	町の人の名称	時期	強さ	試合/けしかける HP	弱点	ドロップアイテム	試合可能Lv	誘惑/導く 得意技	加勢回数	誘惑成功率	導く可能Lv	聞き出す/探る 持っている情報	聞き出す可能Lv	探る成功率	盗む/買取る 所持品	No.
コブルストン周辺(P.050~051)にいる人々																
A-01	自警団員 ※1	オルベリク編第1章開始後	1	200	剣槍短炎	風の精霊石[30%]	1	やたらめったら斬り[剣]	9	100%	1	よろず屋の商品追加情報	10	50%	ブロードソード[Lv15、1140]	A-01
A-02	村人	最初から	4	2816	剣弓雷	ドクリミキの葉[80%]	7	急所突き[槍]	8	35%	15	隠されたアイテムの情報	12	40%	秘薬の素材(拡散)[Lv55、2880]/オリーブの花[Lv28、405]/ナゾの花[Lv29、450]	A-02
A-03	物憂げな青年	オルベリク編第1章クリア後~ 3 クリア前まで	2	605	剣斧闇	HP回復のブドウ[40%]	3	急所突き[槍]	9	80%	5	—	5	80%	毒の瓶詰[Lv17、190]/暗闇の瓶詰[Lv17、190]/混乱の瓶詰[Lv17、190]/睡眠の瓶詰[Lv17、190]	A-03
A-04	ノエル	オルベリク編第1章クリア後~ 4 クリア前まで	1	280	槍杖雷	薬の素材(拡散)[30%]	1	オフェンスアップ	9	100%	1	—	5	70%	俊敏のネックレス[Lv50、15200]/精神のリング[Lv26、2850]/体力のピアス[Lv17、342]	A-04
A-05	たくましい牛飼い	オルベリク編第1章クリア後	3	983	槍杖炎	動物の素材[50%]	5	肥やし投げ[斧]	8	60%	10	—	1	90%	牛のフン[Lv1、17]/薬の素材(拡散)[Lv19、95]	A-05
A-06	自警団長	最初から	4	2816	剣短炎	HP回復のブドウ(大)[50%]	7	—	—	—	—	「試合」必要レベル緩和情報	10	60%	HP回復のブドウ[Lv14、48]/オリーブの花[Lv28、428]	A-06
A-07	フィリップ	オルベリク編第1章クリア後	—	—	—	—	—	—	—	—	—	隠されたアイテムの情報	8	60%	硝子玉[Lv12、10]	A-07
A-08	村人	最初から	2	605	槍弓風	ドクリミキの葉[70%]	3	ディフェンスアップ	9	80%	5	隠されたアイテムの情報	8	60%	ナゾの花[Lv29、475]/アイアンベスト[Lv20、2166]	A-08
A-09	村長	最初から	1	280	剣短炎	薬の素材[50%]	1	—	—	—	—	隠されたアイテムの情報	1	90%	HP回復のブドウ(大)[Lv26、247]	A-09
A-10	フィリップの母 ※1	最初から	2	605	剣弓炎	ドクリミキの葉[60%]	3	スラッシュ[短剣]	9	80%	5	—	10	60%	磨かれた銀時計[Lv22、1140]/ブドウの樹液[Lv16、38]	A-10
A-11	自警団員 ※1	オルベリク編第1章開始後	1	200	剣槍弓氷	薬の素材[40%]	1	斬りつける[剣]	9	100%	1	宿屋の割引情報	7	60%	アイアンヘルム[Lv18、941]/ラージシールド[Lv16、855]	A-11
A-12	村人	最初から	6	14205	炎氷闇	シャドウボウ[8%]	15	スリープアロー[弓]	7	10%	30	隠されたアイテムの情報	10	50%	狙撃のピアス[Lv17、266]	A-12
A-13	笑顔が眩しい農民	オルベリク編第1章クリア後	3	983	剣短炎	ブロンズヘルム[16%]	5	HP回復のブドウ	8	60%	10	—	1	90%	シルバースピア[Lv21、5320]	A-13
A-14	おおらかな語り部	オルベリク編第1章クリア後	3	983	槍短氷	HP回復のブドウ[80%]	5	殴打[杖]	8	60%	10	ハイランドのドラゴン	10	60%	SP回復のプラム[Lv16、228]/SP回復のプラム(大)[Lv28、855]	A-14
A-15	ガストン親分	オルベリク編第4章クリア後	5	10820	槍弓杖炎雷	HP回復のブドウ(大)[20%]	10	強撃[剣]	7	30%	20	—	40	50%	インビジブルセイバー[Lv60、47500]/クリスタルアーマー[Lv76、57000]	A-15
A-16	クリス	オルベリク編第1章クリア後(オルベリクが主人公の場合のみ)~ 1 クリア前まで	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	A-16
ストーンガード周辺(P.053~055)にいる人々																
B-01	製本職人 ※2	主人公の第1章をクリア後	3	983	槍弓闇	HP回復のブドウ(大)[30%]	5	スラッシュ[短剣]	8	60%	10	隠されたアイテムの情報	15	60%	エレメントシールド[Lv30、7410]/エレメントローブ[Lv29、7752]	B-01
B-02	異国の老婆	5 クリア後	2	605	剣弓炎	暗闇の治療ハーブ[50%]	3	HP回復のブドウ	9	80%	5	—	10	70%	火の精霊石[Lv16、180]/氷の精霊石[Lv16、180]/雷の精霊石[Lv16、180]/風の精霊石[Lv16、180]	B-02
B-03	貴族ネイサン ※3	ハンイット編第2章2-3終了後	3	983	槍弓炎	雷の精霊石(大)[30%]	5	薙ぎ払い[剣]	8	60%	35	—	15	50%	ガーディアンベルト[Lv37、4275]/パワーベルト[Lv27、3800]	B-03
B-04	町人	主人公の第1章をクリア後	5	7823	槍短炎	風の精霊石(大)[50%]	10	睡眠薬	7	30%	20	隠されたアイテムの情報	25	50%	ナイトソード[Lv60、23400]/ムーンブレイド[Lv55、21600]/インフェルノアクス[Lv70、30600]/インペリアルアーマー[Lv70、21600]	B-04
B-05	ネイサンの護衛 ※4	ハンイット編第2-2以降	5	7823	槍短炎	バスタードソード[10%]	10	やたらめったら斬り[剣]	7	30%	20	—	15	60%	HP回復のブドウ(大)[Lv26、247]/SP回復のプラム(大)[Lv28、855]/BP回復のザクロ(大)[Lv27、722]	B-05
B-06	町人	主人公の第1章をクリア後	6	15441	剣雷闇	古のローブ[8%]	15	—	—	—	—	隠されたアイテムの情報	15	60%	ふくらんだ財布[Lv26、4180]	B-06
B-07	ノエル	4 クリア後~ 9 クリア前まで	1	280	槍杖雷	薬の素材(拡散)[30%]	1	オフェンスアップ	9	100%	1	—	15	70%	俊敏のネックレス[Lv50、15200]/精神のリング[Lv26、2850]/体力のピアス[Lv17、342]	B-07
B-08	商人エレン	主人公の第1章をクリア後	3	983	剣短斧	光の精霊石(特大)[30%]	5	沈黙の治療薬	8	60%	10	—	1	100%	狙撃のブレスレット[Lv38、5510]/闇の精霊石(特大)[Lv34、5985]/光の精霊石(特大)[Lv34、5985]	B-08
B-09	元・貴族の用心棒	主人公の第1章をクリア後	4	2816	槍弓炎	SP回復のプラム[80%]	7	—	—	—	—	貴族ランドールの最期	25	40%	バトルアクス[Lv16、1900]/ブロンズアーマー[Lv15、1140]	B-09
B-10	歴史好きな青年 ※5	主人公の第1章をクリア後	3	983	槍短風闇	SP全体回復のプラム[5%]	5	大氷結魔法[氷]	8	60%	10	—	15	70%	SP全体回復のプラム[Lv36、2052]	B-10
B-11	真っ直ぐな少年	主人公の第1章をクリア後	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	5	90%	キャンディ[Lv12、10]/硝子玉[Lv12、10]	B-11
B-12	狩人	主人公の第1章をクリア後	6	14205	槍斧氷	SP回復のプラム(大)[80%]	15	乱れうち[弓]	7	25%	30	—	1	100%	狙撃のブレスレット[Lv38、5510]/スペルボウ[Lv18、2660]	B-12
B-13	町人	主人公の第1章をクリア後	2	605	槍短風	HP全体回復のブドウ[20%]	3	ぶん殴る[斧]	9	80%	5	「けしかける」先制化情報	20	50%	HP全体回復のブドウ[Lv31、684]/命中増強のナッツ(大)[Lv31、2280]	B-13
B-14	町人	主人公の第1章をクリア後	3	983	短斧炎	闇の精霊石(特大)[30%]	5	オフェンスダウン	8	60%	10	隠されたアイテムの情報	30	40%	名人の大弓[Lv32、17100]	B-14

※:コブルストン周辺にいる人々の一部は、サイラスのレベルが1のときのみ探る成功率が0%になる。
※1:オルベリク編第1章クリア後に、「誘惑/導く」が実行可能になる。 ※2: 5 クリア後に、「誘惑/導く」が実行可能になる。
※3:ハンイット編第2章クリア後に、聞き出す可能Lvが40に、探る成功率が60%に変化するほか、所持品に「パワーベルト」が追加される。
※4:ハンイット編第2章2-3終了後に、「誘惑/導く」が実行可能になる。 ※5: 7 クリア後に、「誘惑/導く」が実行可能になる。

No.	町の人の名称	時期	強さ	試合／けしかける HP	弱点	ドロップアイテム	試合可能Lv	誘惑／導く 得意技	加勢回数	誘惑成功率	導く可能Lv	聞き出す／探る 持っている情報	聞き出す可能Lv	探る成功率	盗む／買取る 所持品	No.
ストーンガード周辺(P.053~055)にいる人々のつづき																
B-15	町人	主人公の第1章をクリア後	4	2816	[illegible]	HP回復のブドウ(大)[80%]	7	大火炎魔法【火】	8	35%	15	「導く」必要レベル緩和情報	25	50%	雷の精霊石(大)[Lv26、1615]／物攻増強のナッツ(大)[Lv31、2280]	B-15
B-16	薬師 ※1	主人公の第1章をクリア後	4	2816	[illegible]	闇の精霊石(大)[40%]	7	万能薬	8	35%	15	ドミニクの悩み	1	100%	薬の素材(拡散)[Lv19、95]／薬の素材(拡散)[Lv19、95]／秘薬の素材[Lv51、2470]	B-16
B-17	ナタリア ※2	71 開始後	3 (2)	983	[illegible]	火の精霊石(大)[40%]	5	斬りつける【剣】	9	60%	10	—	1	100%	クリスタルヘルム[Lv76、39900]	B-17
B-18	侍女アリアナ	71 クリア後	1	280	[illegible]	氷の精霊石(大)[10%]	1	スラッシュ【短剣】	9	100%	1	—	15	70%	コンラントの葉[Lv13、5]／スイミンカの葉[Lv13、5]／体力のブレスレット[Lv38、6175]	B-18
B-19	御者オラン	71 クリア後	3	983	[illegible]	火の精霊石(大)[30%]	5	スピードアップ	8	60%	10	—	15	70%	ヘヴィブレイド[Lv27、11400]／プレートシールド[Lv22、2964]	B-19
B-20	製紙職人	主人公の第1章をクリア後	3	983	[illegible]	SP回復のプラム[80%]	5	短剣投げまくり【短剣】	8	60%	10	—	1	100%	ハヤブサの装束[Lv30、7752]	B-20
B-21	町人	主人公の第1章をクリア後	5	7823	[illegible]	闇の精霊石(大)[50%]	10	クリティカルアップ	7	30%	20	隠されたアイテムの情報[4]	20	50%	禁断の剣[—、75000]	B-21
B-22	町人	主人公の第1章をクリア後	2	605	[illegible]	SP回復のプラム[80%]	3	ポイントショット【弓】	9	80%	5	隠されたアイテムの情報[2]	20	60%	シャドウボウ[Lv35、20425]	B-22
B-23	トビアス	主人公の第1章をクリア後	2	605	[illegible]	火の精霊石(特大)[5%]	3	—	—	—	—	—	15	70%	創物の素材(拡散)[Lv19、95]／火の精霊石(特大)[Lv34、5985]	B-23
B-24	どことなく高貴な青年	主人公の第1章をクリア後	4	2816	[illegible]	まじないのローブ[12%]	7	彫刻刀投げまくり【短剣】	8	35%	15	—	20	60%	目が眩む美術品[Lv55、28500]	B-24
B-25	神官	主人公の第1章をクリア後	8	26116	[illegible]	黄金のかみかざり[10%]	25	スキルの鼓動	6	15%	45	隠されたアイテムの情報[7]	25	40%	精神のリング[Lv26、2850]／守護のリング[Lv26、2850]／察知のリング[Lv26、2090]	B-25
B-26	噂好きの男性	主人公の第1章をクリア後	2	605	[illegible]	HP回復のブドウ(大)[20%]	3	斬りつける【剣】	9	80%	5	—	15	70%	HP回復のブドウ(大)[Lv26、247]／SP回復のプラム[Lv16、228]	B-26
B-27	粉砕のアーチボルト	オルベリク編第4章クリア後	6	18441	[illegible]	復活のオリーブ(大)[30%]	15	王者の鉄槌【斧】	7	25%	30	—	40	50%	銀の斧[Lv34、19000]／ダブルトマホーク[Lv71、61750]	B-27
B-28	商店の老人	主人公の第1章をクリア後	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	15	70%	パワーベルト[Lv51、6000]／エレメントブースター[Lv51、6000]／奇抜な骨董品[Lv52、18050]	B-28
B-29	ならず者 ※3	主人公の第1章をクリア後	4	2816	[illegible]	火の精霊石(大)[40%]	7	脳天撃【斧】	8	35%	15	—	20	60%	守護のピアス[Lv17、342]／風のアミュレット[Lv30、6080]	B-29
B-30	ライヤ	4 パターンBクリア後	1	280	[illegible]	風の精霊石[30%]	1	スラッシュ【短剣】	9	100%	1	—	1	70%	守護のピアス[Lv17、342]／風のアミュレット[Lv30、6080]	B-30
B-31	ならず者の子分 ※4	主人公の第1章をクリア後	3	983	[illegible]	氷の精霊石(大)[30%]	5	ブラインドスラッシュ【短剣】	8	60%	10	—	15	70%	ロックスラッシャー[Lv40、26600]	B-31
B-32	町人	主人公の第1章をクリア後	3	983	[illegible]	SP回復のプラム[80%]	5	混乱薬	8	60%	10	武具屋の商品追加情報	30	40%	光の精霊石(大)[Lv26、1615]／闇の精霊石(大)[Lv26、1615]／風の精霊石(大)[Lv26、1615]	B-32
B-33	町人	主人公の第1章をクリア後	8	29677	[illegible]	セラフィムスピア[5%]	60	—	—	—	—	—	15	60%	火の精霊石(大)[Lv26、1615]／氷の精霊石(大)[Lv26、1615]／雷の精霊石(大)[Lv26、1615]	B-33
B-34	風に舞う吟遊詩人	4 クリア後～8 クリア前まで	7	22374	[illegible]	ドクリミキの葉[70%]	20	—	—	—	—	エバーホルドの城塞	20	60%	薬の素材[Lv13、5]／身かわし盾[Lv24、3420]	B-34
B-35	製本工房の従業員 ※5	主人公の第1章をクリア後	3	983	[illegible]	火の精霊石(大)[30%]	5	斬りつける【剣】	8	60%	10	—	—	100%	HP回復のブドウ[Lv14、48]／HP回復のブドウ(大)[Lv26、247]／HP全体回復のブドウ[Lv31、684]	B-35
B-36	町人	主人公の第1章をクリア後	2	605	[illegible]	SP回復のプラム[80%]	3	オフェンスアップ	9	80%	5	隠されたアイテムの情報[3]	20	40%	HP回復のブドウ[Lv14、48]	B-36
B-37	近隣の老人 ※6	主人公の第1章をクリア後	2	605	[illegible]	SP回復のプラム[80%]	3	SP回復のプラム	9	80%	5	—	1	100%	タワーシールド[Lv40、13680]	B-37
B-38	手練れの盗賊	40 パターンAクリア後	3	983	[illegible]	HP回復のブドウ[80%]	5	ポイズンスラッシュ【短剣】	8	60%	10	—	1	90%	アイアンダガー[Lv14、760]／俊敏のピアス[Lv17、266]	B-38
B-39	学者ラッセル ※7	サイラス編第4章クリア後	6	13256	[illegible]	氷の精霊石(特大)[60%]	15	特大火炎魔法【火】	7	25%	30	—	20	60%	ローレルスタッフ[Lv19、3610]／火の精霊石[Lv16、190]	B-39
B-40	翻訳者ドミニク	8 クリア後	7	21401	[illegible]	火の精霊石(特大)[70%]	20	特大火炎魔法【火】	6	20%	40	—	20	60%	氷の精霊石(特大)[Lv34、5985]／精神のリング[Lv26、2850]	B-40
B-41	町人	主人公の第1章をクリア後	4	2816	[illegible]	光の精霊石(大)[40%]	7	睡眠の治療薬	8	35%	15	「買取る」値引き確率UP情報	25	30%	光の精霊石(大)[Lv26、1615]／闇の精霊石(大)[Lv26、1615]／火の精霊石(大)[Lv26、1615]	B-41
B-42	近隣の老婆 ※8	主人公の第1章をクリア後	1	280	[illegible]	氷の精霊石(大)[10%]	1	連続突き【槍】	9	100%	1	—	1	100%	復活のオリーブ(大)[Lv30、2850]／復活のオリーブ(大)[Lv30、2850]／オリーブの花[Lv28、428]	B-42
B-43	町人	主人公の第1章をクリア後	3	983	[illegible]	風の精霊石(大)[30%]	5	スキルの息吹	8	60%	10	宿屋の割引情報	20	40%	風の精霊石(大)[Lv26、1615]／物防増強のナッツ(大)[Lv31、2280]	B-43
B-44	深く信仰する男性	主人公の第1章をクリア後	1	280	[illegible]	SP回復のプラム[80%]	1	突き【槍】	9	100%	1	—	15	70%	精神のブレスレット[Lv38、6175]／守護のリング[Lv26、2850]	B-44
B-45	擬態魔物	ハンイット編第2章2-6のみ	5	5537	[illegible]	HP/SP回復のジャム[100%]	—	—	—	—	—	—	—	—	—	B-45
B-46	名も無き墓守	主人公の第1章をクリア後	2	605	[illegible]	SP回復のプラム[60%]	3	—	—	—	—	墓守の情報	25	50%	SP回復のプラム(大)[Lv28、855]／光の精霊石(特大)[Lv34、5985]	B-46
エバーホルド周辺(P.057~058)にいる人々																
C-01	劇場案内人	プリムロゼ編第4章4-1以降	6	14205	[illegible]	暗闇の治療ハーブ[60%]	5	ブラインドスラッシュ【短剣】	7	60%	10	隠されたアイテムの情報[4]	40	60%	雷の精霊石(大)[Lv26、1615]／雷の精霊石(大)[Lv26、1615]／雷の精霊石(特大)[Lv34、5985]	C-01
C-02	劇場案内人	プリムロゼ編第4章4-1以降	6	15441	[illegible]	風の精霊石(特大)[60%]	5	スピードダウン	7	60%	10	隠されたアイテムの情報[3]	45	50%	風の精霊石(大)[Lv26、1615]／風の精霊石(大)[Lv26、1615]／風の精霊石(特大)[Lv34、5985]	C-02
C-03	劇場支配人	24 進行中	2	605	[illegible]	毒の治療ハーブ[20%]	3	殴打【杖】	9	80%	5	—	40	60%	SP全体回復のプラム[Lv36、2052]／毒の治療ハーブ[Lv15、29]／体力のネックレス[Lv50、19000]	C-03
C-04	劇場案内人	主人公の第1章をクリア後	6	14205	[illegible]	火の精霊石(特大)[60%]	5	振り回す【槍】	7	60%	10	隠されたアイテムの情報[2]	45	50%	火の精霊石(大)[Lv26、1615]／火の精霊石(大)[Lv26、1615]／火の精霊石(特大)[Lv34、5985]	C-04
C-05	ノエル	9 クリア後	1	280	[illegible]	薬の素材(拡散)[30%]	1	オフェンスアップ	9	100%	1	—	40	60%	俊敏のネックレス[Lv50、15200]／精神のリング[Lv26、2850]／体力のピアス[Lv17、342]／混乱の治療ハーブ[Lv15、29]／SP回復のプラム(大)[Lv28、855]	C-05
C-06	座長	主人公の第1章をクリア後	7	24320	[illegible]	SP回復のプラム(大)[80%]	20	無双突き【槍】	6	35%	55	—	40	60%	命中増強のナッツ(特大)[Lv51、5472]／回避増強のナッツ(特大)[Lv51、5472]／会心増強のナッツ(特大)[Lv51、5472]	C-06
C-07	町人	主人公の第1章をクリア後	8	29677	[illegible]	光の精霊石(特大)[80%]	25	オフェンスアップ	6	15%	45	—	40	60%	死を招く剣[Lv58、45600]	C-07
C-08	老人	主人公の第1章をクリア後	8	26116	[illegible]	闇の精霊石(特大)[80%]	55	—	—	—	—	隠されたアイテムの情報[8]	45	50%	古のローブ[Lv41、18240]／トリニティソード[Lv56、43700]	C-08
C-09	町人	主人公の第1章をクリア後	7	22374	[illegible]	達人の大弓[8%]	5	ポイズンアロー【弓】	6	60%	10	宿屋の割引情報	40	60%	秘薬の素材[Lv51、2470]／秘薬の素材[Lv51、2470]／ルーンボウ[Lv60、48450]	C-09
C-10	大道具係	9 クリア後	2	605	[illegible]	SP全体回復のプラム[20%]	3	短剣投げまくり【短剣】	9	80%	5	—	40	60%	古いタペストリー[Lv72、7315]	C-10
C-11	町人	主人公の第1章をクリア後	2	605	[illegible]	SP回復のプラム(大)[20%]	3	火炎魔法【火】	9	80%	5	武具屋の商品追加情報	50	40%	闇の精霊石(特大)[Lv56、5985]／ウィズダムスタッフ[Lv64、38000]／魔術師のローブ[Lv70、38760]	C-11
C-12	熱心な役者	主人公の第1章をクリア後	5	7823	[illegible]	雷の精霊石(特大)[50%]	10	オフェンスダウン	7	30%	20	—	40	60%	エンジェルセイバー[Lv47、30400]／静寂のケープ[Lv42、18240]／グランドヘルム[Lv37、9120]	C-12
C-13	少女	主人公の第1章をクリア後	—	—	—	—	—	—	—	—	—	隠されたアイテムの情報[6]	45	50%	ぬいぐるみ[Lv14、95]／キャンディ[Lv12、10]	C-13
C-14	劇場案内人	プリムロゼ編第4章4-1以降	7	24320	[illegible]	氷の精霊石(特大)[70%]	20	ディフェンスアップ	6	20%	40	「誘惑」成功確率UP情報	45	50%	氷の精霊石(大)[Lv26、1615]／氷の精霊石(大)[Lv26、1615]／氷の精霊石(特大)[Lv34、5985]	C-14
C-15	劇場案内人	プリムロゼ編第4章4-1以降	7	21401	[illegible]	メテオライトロッド[8%]	7	メンタルダウン	6	35%	15	「盗む」成功確率UP情報	50	40%	光の精霊石(大)[Lv26、1615]／光の精霊石(大)[Lv26、1615]／光の精霊石(特大)[Lv34、5985]	C-15
サンシェイド周辺(P.059~060)にいる人々																
D-01	影の薄い青年	プリムロゼ編第1章クリア後～40 パターンAクリア前まで	2	605	[illegible]	ラージシールド[20%]	3	ぶん殴る【斧】	9	80%	5	—	5	60%	スティングダガー[Lv16、1330]	D-01
D-02	酒場の客	最初から	1	280	[illegible]	闇の精霊石[50%]	1	暗黒魔法【闇】	9	100%	1	「誘惑」成功確率UP情報	8	40%	ふくらんだ財布[Lv26、4180]	D-02
D-03	酒場の客	最初から	1	280	[illegible]	SP回復のプラム[30%]	1	薙ぎ払い【剣】	9	100%	1	—	1	90%	記念金貨[Lv60、—]	D-03
D-04	看板娘	最初から	2	605	[illegible]	ストーンボウ[20%]	3	ブラインドアロー【弓】	9	100%	5	隠されたアイテムの情報[5]	8	40%	会心のピアス[Lv17、252]	D-04
D-05	酒場の客	最初から	1	280	[illegible]	HP回復のブドウ(大)[50%]	1	HP回復のブドウ(大)	9	100%	1	宿屋の割引情報	6	50%	守護のピアス[Lv17、432]／さびしい財布[Lv12、36]	D-05
D-06	ブライアン	プリムロゼ編第1章クリア後	4	2816	[illegible]	SP回復のプラム(大)[80%]	7	大火炎魔法【火】	8	35%	15	—	5	80%	風の精霊石(大)[Lv26、1360]／闇の精霊石(大)[Lv26、1360]	D-06
D-07	酒場の客	最初から	1	280	[illegible]	雷の精霊石[50%]	1	振り回す【槍】	9	100%	1	—	1	90%	命中増強のナッツ[Lv19、950]／回避増強のナッツ[Lv19、950]	D-07
D-08	酒場の客 ※9	最初から	1	280	[illegible]	HP回復のブドウ[80%]	1	メンタルアップ	9	100%	1	隠されたアイテムの情報[2]	10	50%	HP/SP回復のジャム[Lv41、10500]／全回復のジャム[Lv46、14000]／復活のオリーブ(大)[Lv30、2100]	D-08
D-09	酒場の雇われ主人	プリムロゼ編第1章クリア後	1	280	[illegible]	SP回復のプラム[30%]	1	スラッシュ【短剣】	9	100%	1	—	1	90%	HP回復のブドウ[Lv21、35]／HP回復のブドウ(大)[Lv39、182]／HP全体回復のブドウ[Lv46、504]／ブドウの搾液[Lv24、28]	D-09

※：サンシェイド周辺にいる人々の一部は、サイラスのレベルが1のときのみ探る成功率が0%になる。
※1：サイラス編第3章3-5時は、「探る」「盗む／買取る」以外のFCが実行できなくなり、「探る」で情報「ドミニクの悩み」が入手できる（それ以外は情報を得られない）。また、サイラス編第3章3-6終了後に「誘惑／導く」が実行可能になる。※2：72 クリア後に、「誘惑／導く」が実行可能になる。
※3：6 のクリアパターンによってそれぞれFCの内容が変化する。パターンAでクリアした場合は「誘惑／導く」が実行可能になり、パターンBでクリアした場合は聞き出す可能Lvが15、探る成功率が70%に変化する（「誘惑／導く」は実行不可のまま）。※4：6 パターンBでクリアした場合、聞き出す可能Lvが1になる。

※6：サイラス編第3章3-4時は、「探る」「盗む／買取る」以外のFCが実行できなくなり、「探る」で情報「ドミニクの後悔」が入手できる（それ以外は情報なし）。また、サイラス編第3章3-6終了後に「誘惑／導く」が実行可能になる。※7：8 クリア後に、「誘惑／導く」が実行可能になる。
※8：サイラス編第3章3-3時は、「探る」「盗む／買取る」以外のFCが実行できなくなり、「探る」で情報「人嫌いのドミニク」が入手できる（それ以外は情報なし）。また、サイラス編第3章3-6終了後に「誘惑／導く」が実行可能になる。※9：プリムロゼ編第1章クリア後に、名称が「酒場のオーナー」に変化する。

No.	町の人の名称	時期	強さ	試合/けしかける HP	弱点	ドロップアイテム	試合可能Lv	誘惑/導く 得意技	加勢回数	誘惑成功率	導く可能Lv	聞き出す/探る 持っている情報	聞き出す可能Lv	探る成功率	盗む/買取る 所持品	No.
サンシェイド(P.059~060)周辺にいる人々のつづき																
D-10	巡遊中の少女	プリムロゼ編第1章クリア後~ 15 クリア前まで	2	605	[illegible]	SP回復のプラム(大)[20%]	3	—	—	—	—	—	1	90%	体力のリング[Lv26、2850]/火炎のアミュレット[Lv48、12825]	D-10
D-11	しつこい悪漢 ※1	プリムロゼ編第1章クリア後	4	2816	[illegible]	光の精霊石(大)[30%]	7	睡眠薬	8	35%	15	—	1	90%	さびしい財布[Lv12、29]	D-11
D-12	スタアの踊子	プリムロゼ編第1章クリア後	5	7823	[illegible]	ぬいぐるみ[50%]	10	活力の舞	7	30%	20	隠されたアイテムの情報	1	90%	スタアのドレス[Lv1、1710]	D-12
D-13	恰幅のいい行商人	プリムロゼ編第1章クリア後	1	280	[illegible]	秘薬の素材[50%]	1	南国の調味料	9	100%	1	—	4	70%	ヨツジクの花[Lv1、6270]	D-13
D-14	支配人の手下	最初から	1	280	[illegible]	HP回復のブドウ(大)[50%]	1	毒薬	9	100%	1	隠されたアイテムの情報	10	30%	キスマーク付きの似顔絵[Lv12、330]	D-14
D-15	飲んだくれ用心棒 ※2	プリムロゼ編第1章クリア後	5	7823	[illegible]	プレートシールド[10%]	10	ぶん殴る[斧]	7	30%	20	—	5	60%	復活のオリーブ[Lv19、475]	D-15
D-16	老婆	最初から	1	280	[illegible]	氷の精霊石[50%]	1	ポイントショット[弓]	9	100%	1	—	5	60%	暗闇耐性ストーン[Lv31、6840]	D-16
D-17	記憶喪失の娘	プリムロゼ編第1章クリア後~ 4 パターンBクリア前まで	1 (2)	280	[illegible]	風の精霊石[30%]	1	スラッシュ[短剣]	9	100%	1	—	1	70%	守護のピアス[Lv17、342]/風のアミュレット[Lv30、6080]	D-17
D-18	商人アリー	トレサ編第4章クリア後~ 16 クリア前まで	5	7823	[illegible]	金鉱石にみえるもの[30%]	10	—	—	—	—	—	8	50%	何かの種[Lv12、10]/何かの原石[Lv12、27]	D-18
D-19	紳士	プリムロゼ編第1章1-4~1-5まで	1	—	—	—	—	スラッシュ[短剣]	9	100%	—	—	—	—	—	D-19
D-20	老人	最初から	2	605	[illegible]	暗闇の瓶詰[30%]	3	振り回す[槍]	9	100%	5	—	8	60%	察知のピアス[Lv17、266]	D-20
D-21	はりきる主婦	プリムロゼ編第1章クリア後	1	280	[illegible]	風の精霊石[30%]	1	パニックスラッシュ[短剣]	9	100%	1	—	4	70%	混乱の治療ハーブ[Lv15、28]/睡眠の治療ハーブ[Lv15、28]/恐怖の治療ハーブ[Lv15、28]/気絶の治療ハーブ[Lv15、28]	D-21
D-22	町人	最初から	1	280	[illegible]	SP回復のプラム[40%]	1	—	—	—	—	武具屋の商品追加情報	6	60%	SP回復のプラム[Lv16、228]/アイアンヘルム[Lv18、941]	D-22
D-23	ヘレナ	プリムロゼ編第4章クリア後	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	40	50%	SP増強のナッツ(特大)[Lv51、5472]	D-23
D-24	病弱な少女の母親	プリムロゼ編第1章クリア後	1	280	[illegible]	SP回復のプラム[30%]	1	振り回す[槍]	9	100%	1	—	1	90%	薬の素材[Lv13、5]/薬の素材(拡散)[Lv19、95]/スイミンカの葉[Lv13、5]	D-24
D-25	病弱な少女	プリムロゼ編第1章クリア後	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	1	90%	ハンカチーフ[Lv12、16]/キャンディ[Lv12、10]	D-25
D-26	支配人の手下	最初から	1	280	[illegible]	睡眠の瓶詰[60%]	1	暗闇薬	9	100%	1	隠されたアイテムの情報	8	60%	火の精霊石[Lv16、220]/精神のピアス[Lv17、396]/ファルコンダガー[Lv21、7700]	D-26
D-27	青の踊子	プリムロゼ編第1章クリア後	3	983	[illegible]	氷の精霊石[50%]	5	パニックスラッシュ[短剣]	8	60%	10	—	1	90%	SP回復のプラム(大)[Lv28、855]/氷の精霊石[Lv16、190]	D-27
D-28	砂に紛れる男性	16 開始後	1	280	[illegible]	アリーのパン[30%]	1	アリーのパン	9	100%	1	—	1	90%	雷の精霊石[Lv16、190]	D-28
D-29	クリス	プリムロゼ編第1章クリア後(プリムロゼが主人公の場合のみ)~ 1 クリア前まで	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	D-29
ウェルスプリング(P.061~063)周辺にいる人々																
E-01	怪我した偵察兵	主人公の第1章をクリア後~ 18 クリア前まで	1	280	[illegible]	SP回復のプラム[10%]	1	—	—	—	—	大ヘビ使いの男	30	50%	SP回復のプラム[Lv16、228]/守護のリング[Lv26、2850]	E-01
E-02	あやしい男	主人公の第1章をクリア後~ 18 クリア前まで	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	E-02
E-03	町人	主人公の第1章をクリア後	4	2816	[illegible]	HP回復のブドウ(大)[80%]	7	—	—	—	—	—	30	40%	ふくらんだ財布[Lv26、4180]/銅の入った麻袋[Lv25、5700]	E-03
E-04	商人	主人公の第1章をクリア後	2	605	[illegible]	復活のオリーブ[20%]	3	HPヒール	9	80%	5	「盗む」成功確率UP情報	33	30%	禁断の斧[—、66000]	E-04
E-05	商人	主人公の第1章をクリア後	4	2816	[illegible]	SP回復のプラム(大)[80%]	7	スピードダウン	8	35%	15	隠されたアイテムの情報	32	30%	家宝の首飾り[Lv37、27550]	E-05
E-06	商人	主人公の第1章をクリア後	5	7823	[illegible]	エレメントボウ[10%]	10	スリープアロー[弓]	7	30%	20	—	30	40%	強化弓・隼[Lv52、38950]	E-06
E-07	衛兵 ※3	主人公の第1章をクリア後	9	32561	[illegible]	HP全体回復のブドウ[80%]	30	—	—	—	—	—	30	40%	HP回復のブドウ(大)[Lv39、208]/暗闇の瓶詰[Lv34、160]/古びたコイン[Lv35、300]	E-07
E-08	町人 ※4	主人公の第1章をクリア後	2	605	[illegible]	SP回復のプラム(大)[40%]	3	ディフェンスアップ	9	80%	5	宿屋の割引情報	35	30%	HP全体回復のブドウ[Lv31、684]/HP全体回復のブドウ[Lv31、684]/SP全体回復のプラム[Lv36、2052]/SP全体回復のプラム[Lv36、2052]	E-08
E-09	バーテンダー	テリオン編第3章3-5のみ	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	闇市の出品リスト[Lv24、—]	E-09
E-10	酒場の客 ※5	テリオン編第3章開始後	4	2816	[illegible]	復活のオリーブ[80%]	7	クリティカルアップ	8	35%	30	隠されたアイテムの情報	32	30%	ブドウ酒[Lv24、—]/さびしい財布[Lv12、29]	E-10
E-11	旅商人	15 クリア後	3	983	[illegible]	SP回復のプラム(大)[30%]	5	あやしい何か	8	60%	10	—	35	30%	厳重な封書[Lv37、3135]	E-11
E-12	衛視	オルベリク、オフィーリア編第4章クリア後	4	2816	[illegible]	HP回復のブドウ(大)[80%]	7	ハイスラスト[剣]	8	35%	15	隠されたアイテムの情報	40	20%	察知のリング[Lv26、2090]	E-12
E-13	ベイル隊長 ※6	オルベリク編第3章開始後~オルベリク編第4章クリア前まで	9	35393	[illegible]	SP全体回復のプラム[80%]	30	全力斬り[斧]	5	10%	1	隠されたアイテムの情報	38	20%	速度増強のナッツ(大)[Lv31、2280]/命中増強のナッツ(大)[Lv31、2280]/物防増強のナッツ(大)[Lv31、2280]	E-13
E-14	烈剣の騎士エアハルト	オルベリク編第4章クリア後	8	35303	[illegible]	全回復のジャム[20%]	25	十文字斬り[剣]	6	15%	45	—	40	50%	歴戦の剣[—、84000]/銀の入った革袋[Lv36、15200]	E-14
E-15	衛兵	オルベリク編第3章開始後	6	14205	[illegible]	HP回復のブドウ(大)[80%]	15	オフェンスアップ	7	25%	30	隠されたアイテムの情報	36	20%	狙撃のブレスレット[Lv38、5510]/命中増強のナッツ[Lv19、950]	E-15
E-16	衛兵	主人公の第1章をクリア後	5	7823	[illegible]	ジャガーランス[10%]	10	ディフェンスダウン(全体)	7	30%	20	—	30	40%	ジャガーランス[Lv33、17100]	E-16
E-17	衛兵	主人公の第1章をクリア後	4	2816	[illegible]	SP回復のプラム(大)[80%]	7	ぶん殴る[斧]	8	35%	15	「試合」必要レベル緩和情報	40	20%	ヘヴィブレイド[Lv27、11400]	E-17
E-18	老人 ※7	主人公の第1章をクリア後	3	983	[illegible]	HP回復のブドウ(大)[60%]	5	大氷結魔法[氷]	8	60%	10	よろず屋の商品追加情報	36	20%	古のローブ[Lv41、18240]	E-18
E-19	満足げな商人	トレサ編第4章クリア後	4	2816	[illegible]	HP回復のブドウ(大)[50%]	7	みなぎる何か	8	35%	15	—	35	30%	日記に書きたくなる絶品[Lv51、21850]	E-19
E-20	リア	15 クリア後~ 19 クリア前まで	2	605	[illegible]	SP回復のプラム(大)[20%]	3	—	—	—	—	—	35	30%	体力のリング[Lv26、2850]/火炎のアミュレット[Lv48、12825]/HP回復のブドウ(大)[Lv26、247]	E-20
E-21	大の甘党	主人公の第1章をクリア後	7	22374	[illegible]	エレメントハット[8%]	20	パニックスラッシュ[短剣]	6	20%	40	—	30	40%	HP回復のブドウ(大)[Lv26、247]/SP回復のプラム(大)[Lv28、855]/BP回復のザクロ(特大)[Lv34、3192]	E-21
E-22	生真面目な兵士 ※8	主人公の第1章をクリア後	4	2816	[illegible]	HP回復のブドウ(大)[80%]	7	—	—	—	—	—	30	50%	スイミンカの葉[Lv13、5]/コンラントの葉[Lv13、5]/ナゾの花[Lv29、475]	E-22
E-23	怪我した偵察兵	18 クリア後	1	280	[illegible]	SP回復のプラム[10%]	1	怪我のせいで動けない	9	100%	1	大ヘビ使いの男	30	50%	SP回復のプラム[Lv16、228]/守護のリング[Lv26、2850]	E-23
E-24	町人	主人公の第1章をクリア後	4	2816	[illegible]	HP回復のブドウ(大)[80%]	7	大氷結魔法[氷]	8	35%	15	隠されたアイテムの情報	32	30%	HP回復のブドウ(大)[Lv26、247]/毛皮の帽子[Lv45、13680]	E-24
E-25	貴族	テリオン編第3章3-5~3-6まで	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	貴族の仮面[Lv47、—]/HP回復のブドウ(大)[Lv26、—]	E-25
E-26	貴族	テリオン編第3章3-5~3-6まで	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	貴族の仮面[Lv47、—]/SP回復のプラム(大)[Lv28、—]/精神のブレスレット[Lv38、—]	E-26
E-27	スタッフ	テリオン編第3章3-5~3-6まで	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	スタッフの仮面[Lv54、—]/復活のオリーブ[Lv19、—]/銀の入った革袋[Lv36、—]	E-27
E-28	ベイル隊長 ※9	オルベリク編、オフィーリア編第4章クリア後	9 (8)	35393	[illegible]	SP全体回復のプラム[80%]	30	全力斬り[斧]	5	15%	1	—	38	20%	速度増強のナッツ(大)[Lv31、2280]/命中増強のナッツ(大)[Lv31、2280]/物防増強のナッツ(大)[Lv31、2280]/ドラゴンアーマー[Lv68、45600]	E-28
マルサリム周辺(P.065)にいる人々																
F-01	カリム王	すべてのキャラクターの第4章クリア後	5	7823	[illegible]	HP全体回復のブドウ[50%]	10	メンタルアップ	7	—	20	—	40	60%	HP全体回復のブドウ[Lv31、684]	F-01

※:サンシェイド周辺にいる人々の一部は、サイラスのレベルが1のときのみ探る成功率が0%になる。 ※1:15 クリア後に、「誘惑/導く」が実行可能になる。
※2:13 クリア後に、名称が「屈強な用心棒」に変化する。 ※3:テリオン編第3章3-1~3-2までは、「盗む」以外のFCが実行できなくなる。
※4:オルベリク編第3章クリア後に、「誘惑/導く」が実行可能になる。 ※5:テリオン編第3章3-1時は、「盗む」以外のFCが実行できなくなる。
※6:オルベリク編第3章3-1~3-3までは、「誘惑/導く」が実行できなくなる。 ※7:オルベリク編第3章3-3後に、「誘惑/導く」が実行可能になる。
※8:11 クリア後に、「誘惑/導く」が実行可能になる。 ※9:20 クリア後に、「誘惑/導く」が実行可能になる。

No.	町の人の名称	時期	強さ	HP	弱点	ドロップアイテム	試合可能Lv	得意技	加勢回数	誘惑成功率	導く可能Lv	持っている情報	聞き出す可能Lv	探る成功率	所持品	No.
				試合／けしかける				誘惑／導く				聞き出す／探る			盗む／買取る	
マルサリム周辺(P.065)にいる人々のつづき																
F-02	劇場支配人	24 クリア後	2	605	[illegible]	毒の治療ハーブ[20%]	3	殴打[杖]	9	80%	5	—	40	60%	SP全体回復のプラム[Lv36、2052]／毒の治療ハーブ[Lv15、29]／体力のネックレス[Lv50、19000]	F-02
F-03	大臣	すべてのキャラクターの第4章クリア後	3	983	[illegible]	惑わしの短剣[16%]	5	メンタルダウン	8	60%	10	—	40	60%	HP/SP回復のジャム[Lv41、14250]	F-03
F-04	衛兵	主人公の第1章をクリア後	6	15441	[illegible]	超創物の素材[30%]	15	オフェンスダウン	7	25%	30	隠されたアイテムの情報	45	50%	会心のブレスレット[Lv38、5510]／BP回復のザクロ(大)[Lv27、722]／BP回復のザクロ(大)[Lv27、722]	F-04
F-05	衛兵	主人公の第1章をクリア後	7	24320	[illegible]	HP回復のブドウ(大)[80%]	5	脳天撃[斧]	6	60%	10	隠されたアイテムの情報	45	50%	火の精霊石(特大)[Lv34、5985]／風の精霊石(特大)[Lv34、5985]／闇の精霊石(特大)[Lv34、5985]	F-05
F-06	部族長	23 開始後～23 クリア前まで	4	2816	[illegible]	沈黙の治療ハーブ[40%]	7	—	—	—	—	部族長のスケジュール	45	50%	沈黙の治療ハーブ[Lv15、29]	F-06
F-07	罪人ケヴィン	主人公の第1章をクリア後～21 クリア前まで	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	40	60%	—	F-07
F-08	険しい表情の騎士 ※1	主人公の第1章をクリア後	8	29677	[illegible]	毒の治療ハーブ[80%]	25	攻めの構え	6	15%	45	—	40	60%	HP回復のブドウ(大)[Lv26、247]／SP回復のプラム(大)[Lv28、855]	F-08
F-09	衛兵	主人公の第1章をクリア後	7	22374	[illegible]	ソウルグレイヴ[8%]	20	振り回す[槍]	6	20%	40	—	40	60%	ギガンティックアクス[Lv58、45600]	F-09
F-10	衛兵	主人公の第1章をクリア後	5	7823	[illegible]	HP回復のブドウ(大)[80%]	10	守りの構え	7	30%	20	隠されたアイテムの情報	45	50%	察知のネックレス[Lv50、15200]	F-10
F-11	ラルフ副長	ハンイット編第4章クリア後	5	7823	[illegible]	火の精霊石(大)[30%]	10	神風5連突き[槍]	7	30%	20	—	40	50%	HP/SP回復のジャム[Lv41、14250]／インペリアルヘルム[Lv49、17100]／異国の装束[Lv35、12000]	F-11
F-12	レナード将軍	ハンイット編第4章クリア後	8	29677	[illegible]	火の精霊石(特大)[20%]	25	邪気一閃[剣]	6	15%	45	—	40	50%	大聖火のローブ[Lv69、47880]／エンペラーブレイド[Lv63、51300]	F-12
F-13	博識な若者 ※2	主人公の第1章をクリア後	2	605	[illegible]	復活のオリーブ(大)[20%]	3	氷結魔法[氷]	9	80%	5	黄金都市の伝説	40	60%	SP回復のプラム(大)[Lv28、855]／SP回復のプラム(大)[Lv28、855]	F-13
F-14	聖火騎士エリザ	ハンイット編第4章開始後～4-2まで	8	27303	[illegible]	復活のオリーブ(大)[80%]	25	—	—	—	—	—	40	60%	ドラゴンセイバー[Lv66、63800]	F-14
F-15	聖火騎士	主人公の第1章をクリア後	7	24320	[illegible]	恐怖の治療ハーブ[70%]	20	攻めの構え	6	20%	40	「けしかける」先制化情報	45	50%	精神のネックレス[Lv50、19000]／ナイトシールド[Lv49、18240]	F-15
F-16	老婆	主人公の第1章をクリア後	6	13256	[illegible]	スリッジハンマー[8%]	15	特大氷結魔法[氷]	7	25%	30	隠されたアイテムの情報	45	50%	秘薬の素材[Lv51、2470]／秘薬の素材(拡散)[Lv55、3040]／オリーブの花[Lv28、428]	F-16
F-17	リア ※3	19 クリア後	2	605	[illegible]	SP回復のプラム(大)[20%]	3	ディフェンスアップ	9	80%	5	—	40	60%	体力のリング[Lv26、2850]／火炎のアミュレット[Lv48、12825]／HP回復のブドウ(大)[Lv26、247]／暗闇の治療ハーブ[Lv15、29]／復活のオリーブ(大)[Lv30、2850]	F-17
F-18	少年	主人公の第1章をクリア後	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	40	60%	火炎のアミュレット[Lv48、12825]	F-18
F-19	町人	主人公の第1章をクリア後	9	32561	[illegible]	超創物の素材(拡散)[80%]	30	フィジカルアップ	5	10%	50	宿屋の割引情報	40	60%	スピリットボウ[Lv44、30400]	F-19
F-20	老人	主人公の第1章をクリア後	6	13256	[illegible]	ナゾの花[60%]	15	特大疾風魔法[風]	7	25%	45	武具屋の商品追加情報	50	40%	BP回復のザクロ(特大)[Lv34、3192]／BP回復のザクロ(特大)[Lv34、3192]／BP回復のザクロ(特大)[Lv34、3192]	F-20
F-21	町人	主人公の第1章をクリア後	8	29677	[illegible]	スピリットハチェット[5%]	70	—	—	—	—	—	40	60%	インフェルノアクス[Lv47、32300]	F-21
F-22	聖火騎士	ハンイット編第4章開始後	6	14205	[illegible]	復活のオリーブ(特大)[60%]	15	ディフェンスダウン(全体)	7	25%	30	隠されたアイテムの情報	45	50%	守護のネックレス[Lv50、17000]／ブレイブブレイド[Lv51、32300]	F-22
F-23	騎士の妻	主人公の第1章をクリア後	2	605	[illegible]	HP全体回復のブドウ[20%]	3	スラッシュ[短剣]	9	80%	5	—	40	60%	HP全体回復のブドウ[Lv31、684]／SP全体回復のプラム[Lv36、2052]／復活のオリーブ(特大)[Lv41、19000]	F-23
F-24	若い兵士	主人公の第1章をクリア後～22 パターンAクリア前まで	6	15441	[illegible]	復活のオリーブ(大)[80%]	15	振り回す[槍]	7	25%	30	—	40	60%	グレートソード[Lv21、7125]／プレートシールド[Lv22、2964]	F-24
F-25	剣士ユーリー	主人公の第1章をクリア後	10	41638	[illegible]	HP全体回復のブドウ[80%]	40	一閃[剣]	4	5%	60	—	40	60%	ドラゴンセイバー[Lv66、55100]／ドラゴンアーマー[Lv68、45600]	F-25
F-26	高齢の貴族 ※4	主人公の第1章をクリア後	1	280	[illegible]	オリーブの花[80%]	1	殴打[杖]	9	100%	1	—	40	60%	ふくらんだ財布[Lv26、4180]／猫目石[Lv67、38000]／会心のネックレス[Lv50、15200]	F-26
F-27	砕かれぬ者グリーク	オルベリク編第4章クリア後	5	12023	[illegible]	SP回復のプラム(大)[30%]	10	ディフェンスアップ	7	30%	20	—	40	50%	歴戦の盾[Lv76、43200]	F-27
F-28	町人	主人公の第1章をクリア後	2	605	[illegible]	超創物の素材(拡散)[20%]	3	スラッシュ[短剣]	9	80%	5	隠されたアイテムの情報	45	50%	BP回復のザクロ(特大)[Lv34、3192]／BP回復のザクロ(特大)[Lv34、3192]	F-28
F-29	商人アリー	16 クリア後	5	7823	[illegible]	金鉱石にみえるもの[30%]	10	—	—	—	—	—	8	50%	何かの種[Lv12、10]／何かの原石[Lv12、27]	F-29
F-30	マルフ	16 開始後	7	22374	[illegible]	混乱の治療ハーブ[70%]	20	オールダウン	6	20%	40	—	40	60%	混乱の治療ハーブ[Lv15、29]	F-30
F-31	博識な若者の父親	主人公の第1章をクリア後	2	605	[illegible]	復活のオリーブ(大)[20%]	3	短剣投げまくり[短剣]	9	80%	5	—	40	60%	SP増強のナッツ(大)[Lv55、2880]／属攻増強のナッツ(大)[Lv55、2880]／属防増強のナッツ(大)[Lv55、2880]	F-31
F-32	町人	主人公の第1章をクリア後	1	280	[illegible]	HP/SP回復のジャム[10%]	1	斬りつける[剣]	9	100%	1	「盗む」成功確率UP情報	50	40%	HP回復のブドウ(大)[Lv26、247]／HP回復のブドウ(大)[Lv26、247]／HP/SP回復のジャム[Lv41、14250]	F-32
クリアブルック周辺(P.067~068)にいる人々																
G-01	料理人マグ ※5	アーフェン編第1章クリア後	6	14205	[illegible]	火の精霊石[20%]	15	ウェルダン[火]	7	25%	50	—	1	90%	小エビのソース[Lv1、95]	G-01
G-02	常連客 ※6	アーフェン編第1章クリア後	2	605	[illegible]	薬の素材[50%]	3	突き[槍]	9	80%	25	よろず屋の商品追加情報	1	90%	ブドウの樹液[Lv16、38]／プラムの樹液[Lv23、190]	G-02
G-03	メリルの父親	アーフェン編第1章クリア後	3 (1)	983	[illegible]	スイミンカの葉[20%]	5	薙ぎ払い[剣]	9	60%	10	メリルの過去	1	60%	オリーブの花[Lv28、428]／ナゾの花[Lv29、475]	G-03
G-04	旅の薬師	アーフェン編第4章4-6のみ	—	—	—	—	—	—	—	—	—	薬のレシピ	1	—	—	G-04
G-05	メリル ※7	アーフェン編第1章クリア後～27 クリア前まで、39 クリア後	1	280	[illegible]	ドクリミキの葉[10%]	1	乱れうち	8	100%	1	隠されたアイテムの情報	1	60%	プラムの樹液[Lv23、190]／ザクロの樹液[Lv24、247]	G-05
G-06	老婆	最初から	10	38307	[illegible]	歴戦の杖[2%]	40	パワーブロウ[杖]	4	5%	60	隠されたアイテムの情報	1	10%	創物の素材[Lv13、5]	G-06
G-07	老人	最初から	1	280	[illegible]	創物の素材[10%]	1	—	—	—	—	—	1	60%	銀の斧[Lv34、—]／金の斧[Lv61、—]	G-07
G-08	孫娘	最初から	3	983	[illegible]	HP回復のブドウ[10%]	25	—	—	—	—	隠されたアイテムの情報	10	30%	銀のかみかざり[Lv17、855]／守護のピアス[Lv17、342]	G-08
G-09	ケルタス	アーフェン編第1章クリア後	3 (2)	983	[illegible]	毒の治療ハーブ[10%]	5	毒薬	9	60%	10	隠されたアイテムの情報	1	50%	バトルアクス[Lv16、1900]	G-09
G-10	おじいさんを待つ孫 ※8	アーフェン編第1章クリア後	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	1	90%	ドクリミキの葉[Lv13、4]／スイミンカの葉[Lv13、4]／コンラントの葉[Lv13、4]	G-10
G-11	ニナ ※9	最初から	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	1	60%	ブドウの樹液[Lv16、24]／プラムの樹液[Lv23、120]／ザクロの樹液[Lv24、156]／オリーブの花[Lv28、270]	G-11
G-12	薬師ゼフ ※10	最初から～アーフェン編第4章クリア前まで	4	2816	[illegible]	スイミンカの葉[20%]	7	[調合]毒薬	8	35%	15	隠されたアイテムの情報	1	50%	薬の素材(拡散)[Lv19、95]／薬の素材(拡散)[Lv19、95]／秘薬の素材[Lv51、2470]／創物の素材(拡散)[Lv19、95]	G-12
G-13	村人	最初から	2	605	[illegible]	創物の素材[10%]	3	ぶん殴る[斧]	9	80%	5	宿屋の割引情報	1	90%	鉄の斧[Lv24、—]	G-13
G-14	司書メルセデス	29 クリア後	3	983	[illegible]	ブドウの樹液[50%]	5	メンタルアップ	8	100%	1	—	1	100%	スイミンカの葉[Lv13、5]／コンラントの葉[Lv13、5]	G-14
G-15	ニジザケ漁師 ※11	アーフェン編第1章クリア後	5	7823	[illegible]	ヘヴィランス[10%]	10	無双突き[槍]	7	30%	20	隠されたアイテムの情報	1	90%	スイミンカの葉[Lv13、5]／コンラントの葉[Lv13、5]	G-15
G-16	メリルの母親	アーフェン編第1章クリア後	2 (3)	605	[illegible]	スイミンカの葉[20%]	3	フィジカルアップ	8	80%	5	隠されたアイテムの情報	1	60%	守護のピアス[Lv17、342]／オリーブの花[Lv28、428]	G-16
G-17	リリー	最初から	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	1	100%	HP回復のブドウ[Lv21、35]／HP回復のブドウ(大)[Lv39、182]／HP全体回復のブドウ[Lv46、504]	G-17
G-18	リリー	アーフェン編第1章1-1のみ	—	—	—	—	—	—	—	—	—	ニナを咬んだ魔物	—	—	—	G-18
G-19	バステト	34 クリア後	5	7823	[illegible]	超創物の素材[50%]	10	聖職者の哲学	7	30%	20	—	1	70%	ドクリミキの葉[Lv13、5]／俊敏のピアス[Lv17、266]	G-19
G-20	学者	最初から	2	605	[illegible]	毒の治療ハーブ[10%]	3	薙ぎ払い[剣]	9	80%	5	—	1	60%	薬の素材(拡散)[Lv19、95]／アイアンベスト[Lv20、2166]	G-20
G-21	快活なおじいさん	25 クリア後	4	2816	[illegible]	フライングヘルム[12%]	7	ディフェンスアップ	8	35%	15	—	1	90%	スイミンカの葉[Lv13、5]／HP回復のブドウ[Lv14、48]	G-21

※1：40 クリア後に、名称が「穏やかな表情の騎士」に変化する。 ※2：78 パターンBでクリアした場合、「誘惑／導く」が実行可能になる。
※3：23 クリア後に、名称が「グローリア」に変化する。 ※4：22 クリア後に、「試合／けしかける」が実行可能になる。
※5：26 パターンAでクリアした場合、誘惑成功率が30%になる。 ※6：26 パターンAでクリアした場合、誘惑成功率が5%になる。

※7：アーフェン編第1章クリア後～27 クリア前までは、「誘惑／導く」が実行できない。また、39 クリア後は、所持している情報が得られなくなり、聞き出す可能Lvが40になる。
※8：35 クリア後に、名称が「元気な孫」に変化する。 ※9：アーフェン編第4章クリア後に探る成功率が90%に、さらに 29 クリア後に探る成功率が100%になる。
※10：アーフェン編第1章進行中は、「試合／けしかける」が実行できない。また、アーフェン編第1章クリア後に、「誘惑／導く」が実行可能になる。
※11：26 パターンAでクリアした場合、誘惑成功率が20%になる。

No.	町の人の名称	時期	強さ	試合／けしかける HP	弱点	ドロップアイテム	試合可能Lv	誘惑／導く 得意技	加勢回数	誘惑成功率	導く可能Lv	聞き出す／探る 持っている情報	聞き出す可能Lv	探る成功率	盗む／買取る 所持品	No.
クリアブルック周辺（P.067〜068）にいる人々のつづき																
G-22	薬師ゼフ ※1	アーフェン編第4章クリア後	4	2816	剣弓火	スイミンカの葉［20%］	7	【調合】毒薬	8	35%	15	—	1	90%	薬の素材（拡散）［Lv19、95］／薬の素材（拡散）［Lv19、95］／秘薬の素材［Lv51、2470］／劇物の素材（拡散）［Lv19、95］／ゼフの手紙［Lv1、50］	G-22
G-23	農家の娘	テリオン編第1章クリア後	1	280	剣短杖火	薬の素材［20%］	1	木端微塵斬り［斧］	9	100%	1	隠されたアイテムの情報	5	80%	劇物の素材［Lv13、5］／察知のピアス［Lv17、266］	G-23
G-24	クリス	アーフェン編第1章クリア後（アーフェンが主人公の場合のみ）〜1 クリア前まで	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	G-24
G-25	魚売り ※2	アーフェン編第1章クリア後	3	983	槍弓火風	スキットル［30%］	5	斬りつける［剣］	8	60%	30	—	1	90%	コンラントの葉［Lv13、5］／HP回復のブドウ［Lv14、48］／ラージシールド［Lv16、855］	G-25
G-26	迷子のおじいさん	アーフェン編第1章クリア後〜25 クリア前まで	4	2816	剣斧氷	フライングヘルム［12%］	7	ディフェンスアップ	8	35%	15	—	1	90%	スイミンカの葉［Lv13、5］／HP回復のブドウ［Lv14、48］	G-26
セントブリッジ周辺（P.069〜070）にいる人々																
H-01	卑怯な男	主人公の第1章をクリア後〜31 クリア前まで	4	2816	剣斧火雷	SP回復のプラム［80%］	7	砂投げ	8	35%	15	—	30	40%	古びたコイン［Lv18、4500］	H-01
H-02	風景画家	主人公の第1章をクリア後〜79 クリア前まで	2	605	剣斧火雷	HP全体回復のブドウ［10%］	3	筆投げまくり【短剣】	9	80%	5	—	25	50%	復活のオリーブ（大）［Lv30、2850］／プラムの樹液［Lv23、190］／最後の作品［Lv42、1520］	H-02
H-03	川辺の住民	主人公の第1章をクリア後〜32 クリア前まで	2	605	斧弓杖	SP回復のプラム（大）［20%］	3	睡眠薬	9	80%	5	隠されたアイテムの情報	20	60%	俊敏のブレスレット［Lv38、5510］	H-03
H-04	勤勉な学者 ※3	主人公の第1章をクリア後	3	983	火氷闇	コンラントの葉［30%］	5	雷撃魔法【雷】	8	60%	10	早めの雪解け	20	60%	ザクロの樹液［Lv24、247］／オリーブの花［Lv28、428］	H-04
H-05	不審な男	主人公の第1章をクリア後	2	605	剣槍火風	毒の瓶詰［20%］	3	ポイズンスラッシュ【短剣】	9	80%	5	—	30	40%	毒の瓶詰［Lv33、240］／暗闇の瓶詰［Lv33、240］／フーゴの手帳［Lv41、4200］	H-05
H-06	バルトロ司教 ※4	オフィーリア編第2章開始後〜第3章開始前まで、オフィーリア編第4章クリア後	6	13256	剣杖氷	メンタルベルト［10%］	15	聖職者の哲学	7	25%	30	—	40	50%	ワンダースタッフ［Lv31、12800］／歴戦の杖［Lv79、90000］	H-06
H-07	町人	主人公の第1章をクリア後	2	605	剣斧風	BP回復のザクロ［20%］	3	HP全体回復の技	9	80%	5	隠されたアイテムの情報	35	30%	弓聖の大弓［Lv63、52250］／狙撃のネックレス［Lv50、15200］	H-07
H-08	神官	主人公の第1章をクリア後	5	7823	槍斧風	ホーンドベスト［10%］	10	癒しの揺り籠	7	30%	20	「導く」必要レベル緩和情報	20	50%	SP全体回復のプラム［—、2052］／SP全体回復のプラム［—、2052］	H-08
H-09	温厚な司祭	主人公の第1章をクリア後	8	26116	短弓氷	HP/SP回復のジャム［60%］	25	特大光明魔法【光】	6	15%	45	隠されたアイテムの情報	25	50%	禁断の杖［Lv63、74250］／劇物の素材（拡散）［Lv19、95］／超劇物の素材［Lv51、2470］	H-09
H-10	悔い改めた男性	31 クリア後	4	2816	剣斧火雷	SP回復のプラム［80%］	7	雑巾投げ	8	35%	15	—	30	40%	古びたコイン［Lv18、4500］	H-10
H-11	聖火騎士	主人公の第1章をクリア後	8	27303	槍短弓氷	SP回復のプラム［80%］	25	特大氷結魔法【氷】	6	15%	45	隠されたアイテムの情報	20	50%	闇の精霊石［Lv16、190］／闇の精霊石（大）［Lv26、1615］／闇の精霊石（特大）［Lv34、5985］	H-11
H-12	フローラ	35 開始後	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	1	100%	ハンカチーフ［Lv1、—］／ヘアブラシ［Lv1、—］／ぬいぐるみ［Lv1、—］／大きな鳥の羽［Lv1、—］	H-12
H-13	頑固な老婆	アーフェン編第3章3-4のみ	—	—	—	—	—	—	—	—	—	北西の老婆の病状	1	—	—	H-13
H-14	町人	アーフェン編第3章3-2〜3-3まで	—	—	—	—	—	—	—	—	—	仲のいいお婆ちゃん達	1	—	—	H-14
H-15	頑固な老婆 ※5	主人公の第1章をクリア後	3	983	剣斧風	復活のオリーブ（大）［30%］	5	メンタルアップ	8	60%	10	—	1	100%	シルバーアーマー［Lv26、4446］／シルバーヘルム［Lv27、3420］／シルバーアクス［Lv18、2850］	H-15
H-16	柔和な老婆 ※6	主人公の第1章をクリア後	2	605	短斧闇	復活のオリーブ［20%］	3	短剣投げまくり【短剣】	9	80%	5	—	1	40%	レインボーローブ［Lv40、17100］／エレメントハット［Lv41、11400］／魔力の斧［Lv22、7600］	H-16
H-17	町人	主人公の第1章をクリア後	6	14205	短弓氷	エレメントボウ［8%］	15	ブラインドアロー【弓】	7	25%	30	武具屋の商品追加情報	35	30%	風の精霊石［Lv16、190］／風の精霊石（大）［Lv26、1615］／風の精霊石（特大）［Lv34、5985］	H-17
H-18	町人	主人公の第1章をクリア後	4	2816	剣杖闇	復活のオリーブ（大）［80%］	7	乱れうち【弓】	8	35%	15	隠されたアイテムの情報	20	60%	身かわし盾［Lv24、3420］／ヘヴィランス［Lv31、14250］	H-18
H-19	ダリル※7	主人公の第1章をクリア後〜オフィーリア編第4章クリア前まで	—	—	—	—	—	—	1	—	—	—	10	100%	氷のアミュレット［Lv30、6080］	H-19
H-20	町人 ※8	主人公の第1章をクリア後	2	605	剣槍氷	HP/SP回復のジャム［20%］	3	オフェンスアップ	9	80%	5	—	1	100%	秘薬の素材［Lv51、2470］／秘薬の素材［Lv51、2470］／オリーブの花［Lv28、428］	H-20
H-21	ネイト	主人公の第1章をクリア後	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	10	100%	精神のブレスレット［Lv38、6175］	H-21
H-22	エミール	主人公の第1章をクリア後〜オフィーリア編第2章2-4まで、オフィーリア編第2章クリア後〜オフィーリア編第4章クリア前まで	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	10	100%	察知のブレスレット［Lv38、5510］	H-22
H-23	町人	主人公の第1章をクリア後	2	605	剣杖風	HP回復のブドウ（大）［20%］	3	パニックアロー【弓】	9	80%	5	宿屋の割引情報	20	50%	BP回復のザクロ［Lv15、285］／BP回復のザクロ（大）［Lv27、722］／BP回復のザクロ（特大）［Lv34、3192］	H-23
H-24	ガキ大将	34 開始後	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	45	20%	川辺の花［Lv65、456］	H-24
H-25	柔和な老婆	アーフェン編第3章3-3のみ	—	—	—	—	—	—	—	—	—	南東の老婆の病状	1	—	—	H-25
H-26	風景画家の弟	主人公の第1章をクリア後〜79 パターンBクリア前まで	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	25	50%	キャンディ［Lv12、10］／木の実［Lv12、10］	H-26
H-27	ティム	アーフェン編第4章クリア後	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	40	50%	速度増強のナッツ（大）［Lv31、2280］／HP/SP回復のジャム［Lv41、14250］／物攻増強のナッツ（特大）［Lv51、5472］	H-27
H-28	老人	主人公の第1章をクリア後	7	21401	剣杖氷	BP回復のザクロ［80%］	20	特大暗黒魔法【闇】	6	20%	40	「試合」必要レベル緩和情報	30	40%	ブリッジランス［Lv38、22800］／タワーシールド［Lv40、13680］	H-28
H-29	心配性の男	主人公の第1章をクリア後	4	2816	剣槍闇	HP回復のブドウ（大）［80%］	7	ディフェンスダウン（全体）	8	35%	15	隠されたアイテムの情報	15	70%	復活のオリーブ［Lv19、475］／復活のオリーブ（大）［Lv30、2850］／復活のオリーブ（特大）［Lv41、19000］	H-29
H-30	アルファス ※9	35 開始後	8	30000	短斧杖火闇	魔力の剣［5%］	25	—	—	—	—	アルファスの詩	1	100%	恐怖の治療ハーブ［Lv1、—］／HP回復のブドウ（大）［Lv1、—］／BP回復のザクロ（特大）［Lv1、—］	H-30
H-31	川辺の住民	32 クリア後	2	605	斧弓杖	SP回復のプラム（大）［20%］	3	睡眠薬	9	80%	5	隠されたアイテムの情報	20	60%	俊敏のブレスレット［Lv38、5510］	H-31
H-32	パン職人	79 パターンAクリア後	2	605	剣斧火雷	HP回復のブドウ（大）［20%］	3	焼きたてパン	9	80%	5	—	25	50%	復活のオリーブ（大）［Lv30、2850］／プラムの樹液［Lv23、190］／最後の作品［Lv42、1520］	H-32
H-33	リブラック	43 クリア後〜35 開始後まで	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	H-33
H-34	堕ちた傭兵 ※10	27 クリア後	5	7823	斧弓杖	イーグルセイバー［10%］	10	やたらめったら斬り【剣】	7	30%	20	隠されたアイテムの情報	30	40%	SP回復のプラム［Lv16、228］／スパイクシールド［Lv33、9120］／スナイプセイバー［Lv38、22800］	H-34
H-35	メリル	27 クリア後〜33 クリア前まで	1	280	槍弓闇	コンラントの葉［10%］	1	—	—	—	—	—	20	60%	プラムの樹液［Lv23、190］／ザクロの樹液［Lv24、247］	H-35
H-36	町人	主人公の第1章をクリア後	3	983	剣杖氷	HP回復のブドウ（大）［60%］	5	ぶん殴る【斧】	8	60%	10	隠されたアイテムの情報	15	60%	HP全体回復のブドウ［Lv31、684］／HP全体回復のブドウ［Lv31、684］	H-36
H-37	ダリル	オフィーリア編第4章クリア後	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	40	30%	コンラントの葉［Lv13、5］／何かの原石［Lv12、27］	H-37
H-38	ネイト	34 開始後	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	40	30%	SP回復のプラム［Lv16、228］／ハンカチーフ［Lv12、16］	H-38
H-39	エミール	オフィーリア編第4章クリア後	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	40	30%	BP回復のザクロ（大）［Lv27、722］／木の実［Lv12、10］	H-39
リバーフォード周辺（P.072〜073）にいる人々																
I-01	熱心な探検家	36 パターンAクリア後	4	2816	斧杖氷	恐怖の治療ハーブ［40%］	7	短剣投げまくり【短剣】	8	35%	15	—	40	60%	毒の瓶詰［Lv17、190］／何かの種［Lv12、10］／劇物の素材（拡散）［Lv19、95］	I-01
I-02	商人	主人公の第1章をクリア後	8	27303	槍弓闇	光の精霊石（大）［80%］	25	オールダウン	6	15%	45	隠されたアイテムの情報	45	40%	暴力の剣［Lv42、26600］／災いの槍［Lv28、10450］／惑わしの短剣［Lv19、3800］／ウォーハンマー［Lv42、28500］	I-02
I-03	赤い帽子の男 ※11	オルベリク編第4章4-3以降	7	24320	剣斧風	雷の精霊石（大）［80%］	1	—	—	—	—	—	40	60%	—	I-03
I-04	少女	主人公の第1章をクリア後	—	—	—	—	—	—	—	—	—	よろず屋の商品追加情報	50	30%	キャンディ［Lv12、10］	I-04
I-05	反勢力頭首ハロルド	36 クリア後	7	24320	剣斧氷	復活のオリーブ（大）［80%］	20	無双突き【槍】	6	20%	40	—	40	60%	インペリアルランス［Lv46、32300］	I-05
I-06	老婆	主人公の第1章をクリア後	7	21401	短弓氷	闇の精霊石（大）［70%］	15	特大暗黒魔法【闇】	6	25%	30	「試合」必要レベル緩和情報	40	60%	巨人の棍棒［Lv58、47500］／雷の精霊石（大）［Lv26、1615］	I-06
I-07	兵士	主人公の第1章をクリア後	4	2816	槍斧風	復活のオリーブ（大）［40%］	7	—	—	—	—	—	40	60%	超劇物の素材［Lv51、2470］／超劇物の素材［Lv51、2470］／火のアミュレット［Lv30、6080］	I-07
I-08	親切な隣人	33 クリア後	1	280	剣斧火雷	風の精霊石（大）［5%］	1	殴打【杖】	9	100%	1	—	40	60%	毒の治療ハーブ［Lv15、29］／風の精霊石（大）［Lv26、1615］	I-08
I-09	町人	主人公の第1章をクリア後	8	29677	剣杖闇	ドラゴンヘルム［5%］	25	—	—	—	—	隠されたアイテムの情報	40	60%	氷の精霊石（大）［Lv26、1615］／氷の精霊石（大）［Lv26、1615］／氷の精霊石（特大）［Lv34、5985］	I-09

※1：28 クリア後〜29 クリア前までは、「誘惑／導く」が実行できなくなる。また 29 クリア後に、誘惑成功率が100%に、導く可能Lvが1になる。
※2：26 パターンBでクリアした場合、誘惑成功率が10%になる。　※3：30 クリア後に、「誘惑／導く」が実行可能になる。
※4：オフィーリア編第2章開始後〜第4章クリア前までは、ドロップアイテムが「HP回復のブドウ（大）［80%］」、聞き出す可能Lvが15、探る成功率が60%になるほか、所持品「歴戦の杖」が入手できない。　※5：アーフェン編第3章3-4終了後に、「試合／けしかける」「誘惑／導く」が実行可能になる。
※6：アーフェン編第3章3-3終了後に、「試合／けしかける」「誘惑／導く」が実行可能になる。
※7：オフィーリア編第2章2-3〜2-4のみ、「導く」が実行可能になり、そのほかのFCは実行できなくなる。
※8：アーフェン編第3章3-3終了後に、「誘惑／導く」が実行可能になる。
※9：35 クリア後は、いずれのFCも実行できなくなる。　※10：33 クリア後に、「誘惑／導く」が実行可能になる。
※11：オルベリク編第4章4-3時は、「試合」以外のFCが実行できなくなる。

No.	町の人の名称	時期	強さ	試合／けしかける HP	弱点	ドロップアイテム	試合可能Lv	誘惑／導く 得意技	加勢回数	誘惑成功率	導く可能Lv	聞き出す／探る 持っている情報	聞き出す可能Lv	探る成功率	盗む／買取る 所持品	No.
リバーフォード周辺（P.072～073）にいる人々のつづき																
I-10	メリル	33クリア後～39クリア前まで	1	280	[illegible]	ドクリミキの葉［10%］	1	乱れうち【弓】	8	100%	1	—	40	60%	プラムの樹液［Lv23、190］／ザクロの樹液［Lv24、247］	I-10
I-11	商人	主人公の第1章をクリア後	6	14205	[illegible]	氷の精霊石（大）［60%］	15	ポイズンスラッシュ【短剣】	7	25%	30	宿屋の割引情報	45	40%	BP回復のザクロ（特大）［Lv34、3192］／秘薬の素材（拡散）［Lv55、3040］／オリーブの花［Lv28、428］	I-11
I-12	老人	主人公の第1章をクリア後	3	983	[illegible]	SP回復のプラム（大）［30%］	5	万能薬	8	60%	10	隠されたアイテムの情報	45	50%	SP回復のプラム（大）［Lv28、855］／物防増強のナッツ（特大）［Lv51、5472］／何かの種［Lv12、10］	I-12
I-13	町人	主人公の第1章をクリア後	8	26116	[illegible]	ユグドラシルスタッフ［5%］	55	—	—	—	—	—	40	60%	HP増強のナッツ（特大）［Lv51、5472］／物防増強のナッツ（特大）［Lv51、5472］／会心増強のナッツ（特大）［Lv51、5472］	I-13
I-14	衛兵	主人公の第1章をクリア後	3	983	[illegible]	HP回復のブドウ（大）［30%］	5	乱れうち【弓】	8	60%	50	隠されたアイテムの情報	45	50%	ギガントシールド［Lv58、22800］	I-14
I-15	衛兵	主人公の第1章をクリア後	10	41638	[illegible]	全回復のジャム［30%］	35	酔剣【剣】	4	5%	70	「盗む」成功確率UP情報	45	50%	インビジブルセイバー［Lv60、47500］	I-15
I-16	使用人	主人公の第1章をクリア後	5	7823	[illegible]	睡眠の治療ハーブ［50%］	10	特大光明魔法【光】	7	30%	20	—	40	60%	HP/SP回復のジャム［Lv41、14250］	I-16
I-17	セルバンテス	37パターンAクリア後	3	983	[illegible]	全回復のジャム［20%］	5	突き【槍】	8	60%	10	—	40	60%	ルーンハチェット［Lv64、67200］	I-17
I-18	反勢力兵レジー ※1	オルベリク編第4章4-3以降	6	15441	[illegible]	恐怖の治療ハーブ［60%］	15	守りの構え	7	25%	30	—	40	60%	HP回復のブドウ（大）［Lv26、247］／HP回復のブドウ（大）［Lv26、247］／守護のネックレス［Lv50、19000］	I-18
I-19	熱心な若者	オフィーリア編第4章クリア後	4	2816	[illegible]	恐怖の治療ハーブ［40%］	7	短剣投げまくり【短剣】	8	35%	15	—	40	60%	毒の瓶詰［Lv17、190］／何かの種［Lv12、10］／創物の素材（拡散）［Lv19、95］	I-19
I-20	旅人	オルベリク編第4章開始後	3	983	[illegible]	SP回復のプラム（大）［30%］	5	ぶん殴る【斧】	8	60%	10	—	—	—	毒の瓶詰［Lv17、190］／暗闇の瓶詰［Lv17、190］／混乱の瓶詰［Lv17、190］／睡眠の瓶詰［Lv17、190］	I-20
I-21	衛兵	主人公の第1章をクリア後	6	15441	[illegible]	HP回復のブドウ（大）［80%］	10	やたらめったら斬り【剣】	7	30%	20	隠されたアイテムの情報	45	50%	HP回復のブドウ（大）［Lv26、247］／風の精霊石（大）［Lv26、1615］	I-21
I-22	衛兵	主人公の第1章をクリア後	7	22374	[illegible]	ルーンボウ［8%］	7	メンタルダウン	6	35%	15	—	40	60%	BP回復のザクロ（大）［Lv27、722］／火の精霊石（大）［Lv26、1615］	I-22
I-23	反勢力頭首ハロルド	オルベリク編第4章4-5のみ（ハロルドに話しかけ、選択肢で「はい」を選択するまで）	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	40	60%	アダマンシールド［Lv42、13680］／会心のネックレス［Lv50、15200］	I-23
I-24	病弱な婦人	33クリア後～39クリア前まで	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	I-24
ボルダーフォール周辺（P.075～076）にいる人々																
J-01	聡明な貴族	テリオン編第1章クリア後	3	983	[illegible]	恐怖の治療ハーブ［50%］	5	メンタルアップ	8	60%	10	貧民生活向上計画	8	60%	察知のピアス［Lv1、266］	J-01
J-02	真面目な衛兵	テリオン編第1章クリア後	5	7823	[illegible]	SP回復のプラム［80%］	10	薙ぎ払い【剣】	7	30%	20	—	1	90%	精神のネックレス［Lv50、30000］／精神のピアス［Lv17、540］	J-02
J-03	温厚な老人	テリオン編第1章クリア後	3	983	[illegible]	SP回復のプラム［80%］	5	—	—	—	—	—	5	50%	SP回復のプラム［Lv16、228］／会心増強のナッツ［Lv19、1000］	J-03
J-04	町人	最初から	2	605	[illegible]	混乱の治療ハーブ［60%］	3	火炎魔法【火】	9	80%	5	「盗む」成功確率UP情報	5	70%	BP回復のザクロ［Lv1、285］／復活のオリーブ［Lv1、475］／HP増強のナッツ［Lv1、950］	J-04
J-05	卵を探す少女	テリオン編第1章クリア後～42クリア前まで	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	1	90%	復活のオリーブ［Lv19、475］／木の実［Lv12、10］	J-05
J-06	気立てのよい妻	52クリア後	1	280	[illegible]	HP回復のブドウ［80%］	1	スラッシュ【短剣】	9	100%	1	—	1	90%	HP回復のブドウ［Lv14、40］／BP回復のザクロ［Lv15、240］	J-06
J-07	努力家の夫 ※2	テリオン編第1章クリア後	3	983	[illegible]	BP回復のザクロ［30%］	5	振り回す【槍】	8	60%	10	—	1	90%	スペルボウ［Lv18、2660］／BP回復のザクロ［Lv15、285］	J-07
J-08	クリフランドの知識人	8開始後	4	2816	[illegible]	理力の杖［12%］	7	—	—	—	—	クリフランドの歴史	5	70%	SP回復のプラム［Lv16、228］／睡眠の治療ハーブ［Lv15、29］	J-08
J-09	商人	テリオン編第1章1-1以降～1-2開始前まで、1-3～1-4まで、テリオン編第1章クリア後	3	983	[illegible]	復活のオリーブ［80%］	5	ディフェンスアップ	8	60%	10	—	1	90%	察知のピアス［Lv1、252］	J-09
J-10	老人	最初から	1	280	[illegible]	混乱の治療ハーブ［40%］	25	—	—	—	—	宿屋の割引情報	6	60%	BP回復のザクロ［Lv1、285］	J-10
J-11	誇らしげな収集家	トレサ編第4章クリア後	3	983	[illegible]	恐怖の治療ハーブ［60%］	5	スリープスラッシュ【短剣】	8	60%	10	—	7	70%	惑わしの短剣［Lv19、3800］／恐怖の治療ハーブ［Lv15、29］／日記に書きたくなる逸品［Lv12、24000］	J-11
J-12	老婆	最初から	1	280	[illegible]	HP回復のブドウ（大）［10%］	1	SP回復のプラム	9	100%	1	隠されたアイテムの情報	10	40%	HP回復のブドウ（大）［Lv1、1040］／HP回復のブドウ（大）［Lv1、1040］／SP回復のプラム（大）［Lv1、1350］／SP回復のプラム（大）［Lv1、1350］	J-12
J-13	商人	テリオン編第1章1-1以降～1-2開始前まで、テリオン編第1章クリア後	2	605	[illegible]	BP回復のザクロ［60%］	3	オフェンスアップ	9	80%	5	—	1	90%	火の精霊石［Lv1、180］／氷の精霊石［Lv1、180］／風の精霊石［Lv1、180］／闇の精霊石［Lv1、180］	J-13
J-14	ちいさな虎	61パターンAでクリア後	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	40	60%	—	J-14
J-15	獣使いの商人	テリオン編第1章クリア後	3	983	[illegible]	SP回復のプラム［80%］	5	振り回す【槍】	8	60%	10	—	5	90%	SP回復のプラム［Lv16、228］	J-15
J-16	町人	最初から	3	983	[illegible]	ブロンズアーマー［16%］	5	スピードダウン	8	60%	10	武具屋の商品追加情報	5	60%	アイアンアクス［Lv1、1040］／アイアンスピア［Lv1、1040］／コンポジットボウ［Lv1、1040］	J-16
J-17	衛兵	最初から	6	14205	[illegible]	沈黙の治療ハーブ［80%］	15	パニックアロー【弓】	7	10%	30	—	5	80%	キャンディ［Lv1、10］／木の実［Lv1、10］	J-17
J-18	ヒースコート ※3	テリオン編第4章クリア後	6	15441	[illegible]	BP回復のザクロ［60%］	15	二連薙ぎ【剣】	7	25%	30	—	45	30%	ファルコンセイバー［Lv26、11400］	J-18
J-19	コーデリア	100クリア後	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	40	60%	HP全体回復のブドウ［Lv31、648］／闇の精霊石（特大）［Lv34、5670］／銀の入った革袋［Lv36、14400］	J-19
J-20	衛兵	最初から	7	22374	[illegible]	復活のオリーブ［80%］	20	ハイスラスト【剣】	6	5%	40	—	6	80%	SP回復のプラム［Lv1、360］／SP回復のプラム（大）［Lv1、1350］	J-20
J-21	衛兵	最初から	7	24320	[illegible]	HP回復のブドウ［80%］	20	一閃【剣】	6	5%	40	隠されたアイテムの情報	6	80%	HP回復のブドウ［Lv1、75］／HP回復のブドウ（大）［Lv1、390］	J-21
J-22	衛兵隊長	最初から	9	35393	[illegible]	歴戦の短剣［2%］	30	斬り落とし（全体）【剣】	5	3%	50	—	10	50%	睡眠耐性ストーン［Lv1、10800］	J-22
J-23	リブラック	テリオン編第1章クリア後～43クリア前まで	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	J-23
J-24	アルファス	テリオン編第1章クリア後～35開始前まで	5	3400	[illegible]	魔力の剣［5%］	25	—	—	—	—	—	—	—	恐怖の治療ハーブ［Lv1、—］／HP回復のブドウ（大）［Lv1、—］／BP回復のザクロ（特大）［Lv1、—］	J-24
J-25	衛兵	最初から	5	7823	[illegible]	HP回復のブドウ［80%］	10	ブラインドスラッシュ【短剣】	7	30%	20	—	1	80%	睡眠の治療ハーブ［Lv1、45］／睡眠の治療ハーブ［Lv1、45］／睡眠の治療ハーブ［Lv1、45］	J-25
J-26	衛兵	最初から	6	15441	[illegible]	毒の治療ハーブ［80%］	15	やたらめったら斬り【剣】	7	10%	30	「試合」必要レベル緩和情報	8	60%	骨［Lv1、3］／BP回復のザクロ［Lv1、450］	J-26
J-27	番犬	最初から	—	—	—	—	—	—	—	—	—	隠されたアイテムの情報	1	100%	—	J-27
J-28	番犬	最初から	—	—	—	—	—	—	—	—	—	隠されたアイテムの情報	1	100%	—	J-28
J-29	番犬	最初から	—	—	—	—	—	—	—	—	—	隠されたアイテムの情報	1	100%	—	J-29
J-30	狂剣のウォーレス	オルベリク編第4章クリア後	4	3300	[illegible]	HP全体回復のブドウ［30%］	7	やたらめったら斬り【剣】	8	35%	35	—	40	50%	会心増強のナッツ（大）［Lv31、2280］／スピードヘルム［Lv33、6840］	J-30
J-31	貧民リーダー	テリオン編第1章クリア後	4	2816	[illegible]	HP回復のブドウ［80%］	7	オフェンスダウン	8	35%	35	—	5	60%	革命の剣［Lv1、560］	J-31
J-32	傭兵オマール	トレサ編第4章クリア後	7	28320	[illegible]	雷の精霊石（特大）［30%］	20	振り下ろし【斧】	6	20%	40	—	40	50%	属攻増強のナッツ（大）［Lv31、2280］／デススラッシャー［Lv72、65000］	J-32
J-33	大地主モーロック	トレサ編第4章クリア後	4	2816	[illegible]	闇の精霊石（大）［30%］	7	大雷撃魔法【雷】	8	35%	15	—	40	50%	金鉱石にみえるもの［Lv23、7600］／めずらしい石［Lv28、5700］／知恵比べの杖［Lv74、68000］	J-33
J-34	町人	最初から	10	16020	[illegible]	歴戦の剣［2%］	40	斬り落とし【剣】	4	5%	70	—	5	60%	HP回復のブドウ（大）［Lv1、247］／BP回復のザクロ［Lv1、285］	J-34
J-35	貧民	最初から	2	605	[illegible]	HP回復のブドウ［80%］	3	—	—	—	—	—	3	80%	反逆の槍［Lv1、720］	J-35
J-36	豪商	テリオン編第1章1-3～1-4まで（信用状を渡したあとまで）	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	信用状［Lv1、—］	J-36
J-37	貧民	最初から	1 (4)	280	[illegible]	SP回復のプラム（大）［40%］	1	HP回復のブドウ	8	35%	35	—	1	90%	反乱の斧［Lv1、980］	J-37

※1：オルベリク編第4章4-3時は、「けしかける」「誘惑／導く」が実行できなくなる。
※2：52開始後に、「誘惑／導く」が実行可能になる。
※3：44クリア後に、「誘惑／導く」が実行可能になる。

No.	町の人の名称	時期	強さ	HP	弱点	ドロップアイテム	試合可能Lv	得意技	加算回数	誘惑成功率	導く可能Lv	持っている情報	聞き出す可能Lv	探る成功率	所持品	No.
ボルダーフォール周辺(P.075~076)にいる人々のつづき																
J-38	手練れの盗賊 ※1	テリオン編第1章クリア後	3	983	剣斧火風	HP回復のブドウ[80%]	5	ポイズンスラッシュ[短剣]	8	60%	10	—	1	90%	アイアンダガー[Lv14、760]/俊敏のピアス[Lv17、266]	J-38
J-39	新米盗賊	40 パターンAクリア後	2	605	槍弓氷	ラージシールド[20%]	3	ぶん殴る[斧]	9	80%	5	—	5	60%	スティングダガー[Lv16、1330]	J-39
J-40	クリス	テリオン編第1章クリア後(テリオンが主人公の場合のみ)～ 1 クリア前まで	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	J-40
クオリークレスト周辺(P.079)にいる人々																
K-01	採掘作業者	主人公の第1章をクリア後	4	2816	剣斧火	光の精霊石(大)[40%]	7	振り回す[槍]	8	35%	15	—	15	60%	ハンドアクス[Lv13、114]/アイアンヘルム[Lv18、941]	K-01
K-02	出稼ぎの男	トレサ編第2章2-2のみ	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	クズ石[—、500]	K-02
K-03	労働者 ※2	トレサ編第2章2-3以降	4	2816	槍弓火	雷の精霊石(特大)[10%]	15	HP回復のブドウ	8	80%	20	—	15	60%	クズ石[—、500]/火の精霊石(大)[Lv26、1615]/光の精霊石(大)[Lv26、1615]	K-03
K-04	労働者	主人公の第1章をクリア後	4	2816	剣風闇	アイアンアーマー[12%]	7	短剣投げまくり[短剣]	8	35%	35	—	15	60%	金鉱石にみえるもの[Lv23、7600]/風の精霊石(特大)[Lv34、5985]/静寂のバンダナ[Lv46、14820]	K-04
K-05	労働者 ※2	トレサ編第2章2-3以降	7	22374	剣氷光	風の精霊石(特大)[20%]	20	ディフェンスダウン(全体)	6	50%	40	—	15	60%	クズ石[—、500]/金鉱石にみえるもの[Lv23、7600]/めずらしい石[Lv28、5700]	K-05
K-06	隣名人	42 クリア後	1	280	剣杖氷	闇の精霊石(特大)[10%]	1	殴打[杖]	9	100%	1	—	25	40%	闇の精霊石(特大)[Lv34、5985]/ボールメイス[Lv28、11400]	K-06
K-07	労働者	主人公の第1章をクリア後	6	15441	斧弓杖	風の精霊石(大)[60%]	15	無双突き[槍]	7	25%	50	隠されたアイテムの情報[ア]	20	50%	何かの原石[Lv12、27]/風の精霊石(大)[Lv26、1615]/風の精霊石(特大)[Lv34、5985]	K-07
K-08	労働者	主人公の第1章をクリア後	2	605	剣杖氷	スペルハチェット[20%]	3	HP回復のブドウ	9	80%	25	—	15	60%	金鉱石っぽいもの[Lv14、1425]/光の精霊石(大)[Lv26、1615]/光の精霊石(特大)[Lv34、5985]	K-08
K-09	ただの主婦	主人公の第1章をクリア後	1	280	槍弓闇	秘薬の素材[10%]	1	研ぐ	9	100%	1	—	15	60%	クレセントダガー[Lv30、11400]	K-09
K-10	若き歌姫	49 パターンBクリア後	1	280	剣杖闇	HP回復のブドウ(大)[10%]	1	斬りつける[剣]	9	100%	1	—	5	90%	薬の素材[Lv13、5]/クレセントダガー[Lv30、11400]	K-10
K-11	労働者	主人公の第1章をクリア後	3	983	剣弓火風	SP回復のプラム(大)[30%]	5	ディフェンスアップ	8	60%	30	宿屋の割引情報	20	50%	さびしい財布[Lv12、29]	K-11
K-12	酒場のオーナー	主人公の第1章をクリア後	2	605	剣弓闇	闇の精霊石(大)[20%]	3	全力斬り[斧]	9	80%	5	—	20	60%	何かの原石[Lv12、27]	K-12
K-13	労働者	主人公の第1章をクリア後	2	605	短斧火闇	SP回復のプラム(大)[30%]	3	クリティカルアップ	9	80%	25	隠されたアイテムの情報[ウ]	25	40%	魚の歯[Lv12、10]/火の精霊石(特大)[Lv34、5985]/氷の精霊石(特大)[Lv34、5985]	K-13
K-14	労働者 ※2	トレサ編第2章2-3以降	5	7823	槍弓雷風	暗闇の治療ハーブ[60%]	12	パワーブロウ[斧]	7	70%	25	—	15	60%	クズ石[—、500]/闇の精霊石(大)[Lv26、1615]/何かの原石[Lv12、27]	K-14
K-15	労働者	主人公の第1章をクリア後	2	605	短斧闇	HP回復のブドウ(大)[20%]	3	混乱薬	9	80%	25	隠されたアイテムの情報[ウ]	15	60%	創物の素材(拡散)[Lv19、95]/超創物の素材[Lv51、2470]/ナゾの花[Lv29、475]	K-15
K-16	学者オデット ※3	プリムロゼ、サイラス編第4章クリア後	5	7823	剣風氷	火の精霊石(大)[30%]	10	大火炎魔法[火]	7	30%	10	墓参りへ行かない理由	45	20%	火の精霊石(大)[Lv26、1360]/俊敏のリング[Lv26、1760]/ボールメイス[Lv28、9600]	K-16
K-17	学者オデット	サイラス編第2章2-2～2-7まで	—	—	—	—	—	—	—	—	—	事件の発生場所	—	100%	—	K-17
K-18	町人	主人公の第1章をクリア後	3	983	短斧闇	氷の精霊石(特大)[30%]	5	オフェンスアップ	8	60%	10	武具屋の商品追加情報	30	80%	銀の入った革袋[Lv36、15200]/守護のリング[Lv26、2850]/会心のブレスレット[Lv38、5510]	K-18
K-19	町人	主人公の第1章をクリア後	2	605	剣弓闇	沈黙の治療ハーブ[20%]	3	毒の治療薬	9	80%	5	「誘惑」成功確率UP情報	25	40%	HP/SP回復のジャム[Lv41、16500]/物攻増強のナッツ(大)[Lv31、2640]	K-19
K-20	労働者	主人公の第1章をクリア後	5	7823	斧杖光	雷の精霊石(大)[50%]	10	毒の治療薬	7	30%	20	隠されたアイテムの情報[イ]	30	80%	金鉱石っぽいもの[Lv14、1425]/雷の精霊石(大)[Lv26、1615]/雷の精霊石(特大)[Lv34、5985]	K-20
K-21	老婆	主人公の第1章をクリア後	2	605	短杖氷	SP回復のプラム(大)[20%]	3	HP全体回復の技	9	80%	5	隠されたアイテムの情報[ウ]	20	40%	禁断の槍[—、69000]	K-21
K-22	労働者	主人公の第1章をクリア後	8	27303	剣弓火風	ミリオンダガー[5%]	20	—	—	—	—	—	15	60%	金鉱石にみえるもの[Lv23、—]/金鉱石にみえるもの[Lv23、—]	K-22
K-23	アメリ	42 クリア後	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	20	60%	復活のオリーブ[Lv19、475]/木の実[Lv12、10]/金鉱石っぽいもの[Lv14、1425]/復活のオリーブ(大)[Lv30、2850]	K-23
K-24	町人	サイラス編第2章2-2～2-4まで	—	—	—	—	—	—	—	—	—	下水道の情報	—	100%	—	K-24
K-25	町人 ※4	サイラス編第2章2-5(推理後)以降	3	983	剣斧火	BP回復のザクロ[30%]	3	スラッシュ[短剣]	8	60%	10	—	1	100%	バイキングアクス[Lv30、15200]/ラージヘルム[Lv22、1596]	K-25
K-26	町人	主人公の第1章をクリア後	4	2816	剣杖光	秘薬の素材(拡散)[40%]	7	振り回す[槍]	8	35%	15	「買取る」値引き確率UP情報	20	40%	ヘヴィアクス[Lv21、6000]/アイアンヘルム[Lv18、792]	K-26
K-27	ゼンジ	主人公の第1章をクリア後	2	605	氷雷闇	復活のオリーブ[20%]	3	火炎魔法[火]	9	80%	5	—	15	70%	ゼンジの敷き物[Lv51、3040]	K-27
K-28	町人	サイラス編第2章2-2～2-4まで	—	—	—	—	—	—	—	—	—	目撃証言	—	100%	—	K-28
K-29	町人 ※4	サイラス編第2章2-5(推理後)以降	2	605	槍弓風	氷の精霊石(大)[20%]	3	スラッシュ[短剣]	9	80%	5	—	1	100%	金鉱石のようなもの[Lv12、38]/金鉱石のようなもの[Lv12、38]/金鉱石のようなもの[Lv12、38]	K-29
K-30	レブロー男爵	プリムロゼ、サイラス編第4章クリア後～ 46 開始前まで	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	K-30
オアウェル周辺(P.081)にいる人々																
L-01	謎の騎士 ※5	主人公の第1章をクリア後	3	983	火雷光	全回復のジャム[20%]	5	突き[槍]	8	60%	10	—	40	60%	ルーンハチェット[Lv64、67200]	L-01
L-02	お供の青年	37 パターンBクリア後	3	983	剣杖闇	ハンカチーフ[80%]	5	ハイスラスト[剣]	8	60%	10	—	8	90%	ナゾの花[Lv29、475]	L-02
L-03	謎の神官	51 開始後～ 51 ①まで	8	27303	剣槍弓氷光	ドラゴンの卵[100%]	25	—	—	—	—	—	40	60%	薬の素材(拡散)[Lv19、95]/創物の素材[Lv13、5]	L-03
L-04	崖っぷちの商人 ※6	主人公の第1章をクリア後	3	983	剣杖光	ブロンズベスト[16%]	5	暗闇薬	8	60%	10	—	40	60%	復活のオリーブ(特大)[Lv41、19000]/さびしい財布[Lv12、29]	L-04
L-05	村人	主人公の第1章をクリア後	8	27303	剣斧氷	秘薬の素材(拡散)[80%]	25	クリティカルアップ	6	15%	45	宿屋の割引情報	45	50%	HP回復のブドウ(大)[Lv26、247]/SP回復のプラム(大)[Lv28、855]/BP回復のザクロ(大)[Lv27、722]	L-05
L-06	面倒くさがりな男性	主人公の第1章をクリア後	5	7823	槍斧火氷	秘薬の素材(拡散)[50%]	10	オフェンスアップ	7	30%	20	隠されたアイテムの情報[イ]	40	60%	ドクリミキの葉[Lv13、5]/スイミン力の葉[Lv13、5]/コンラントの葉[Lv13、5]	L-06
L-07	患者	アーフェン編第4章開始後～アーフェン編第4章終了前まで	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	1	—	—	L-07
L-08	患者	アーフェン編第4章開始後～アーフェン編第4章終了前まで	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	1	—	—	L-08
L-09	患者	アーフェン編第4章開始後～アーフェン編第4章終了前まで	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	1	—	—	L-09
L-10	患者	アーフェン編第4章開始後～アーフェン編第4章終了前まで	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	1	—	—	L-10
L-11	患者	アーフェン編第4章開始後～アーフェン編第4章終了前まで	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	1	—	—	L-11
L-12	患者	アーフェン編第4章4-3のみ	—	—	—	—	—	—	—	—	—	オーゲンのうわ言	1	—	—	L-12
L-13	老人	主人公の第1章をクリア後	6	13256	槍弓氷	HP回復のブドウ(大)[80%]	15	大火炎魔法[火]	7	25%	30	隠されたアイテムの情報[ア]	45	5%	SP増強のナッツ(大)[Lv31、2280]/物攻増強のナッツ(大)[Lv31、2280]/属攻増強のナッツ(大)[Lv31、2280]	L-13
L-14	老婆	主人公の第1章をクリア後	6	13256	剣風光	SP回復のプラム(大)[80%]	15	—	—	—	—	—	40	60%	復活のオリーブ(特大)[Lv41、19000]/雷の精霊石(大)[Lv26、1615]/雷の精霊石(大)[Lv26、1615]/雷の精霊石(特大)[Lv34、5985]	L-14
L-15	村人	主人公の第1章をクリア後	7	22374	槍杖風	SP回復のプラム(大)[20%]	3	—	—	—	—	隠されたアイテムの情報[エ]	45	50%	火の精霊石(特大)[Lv34、5985]/火のアミュレット[Lv30、6080]	L-15
L-16	気さくな行商人	主人公の第1章をクリア後	2	605	剣短火光	創物の素材(拡散)[20%]	3	スピードダウン	9	80%	5	クリフランドのドラゴン	45	50%	硝子玉[Lv12、10]/大きな鳥の羽[Lv15、380]/めずらしい石[Lv28、5700]	L-16
L-17	後悔する母親 ※7	主人公の第1章をクリア後	1	280	槍斧闇	羽根つき帽子[60%]	1	—	—	—	—	隠されたアイテムの情報[ウ]	45	50%	ブドウの樹液[Lv16、38]/プラムの樹液[Lv23、190]	L-17
L-18	村人	主人公の第1章をクリア後	6	15441	剣弓雷	HP回復のブドウ(大)[30%]	5	木端微塵斬り[斧]	7	60%	10	—	40	60%	オリーブの花[Lv28、428]/オリーブの花[Lv28、428]/オリーブの花[Lv28、428]	L-18
L-19	アメリ	47 クリア後～ 51 クリア前まで	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	40	60%	復活のオリーブ[Lv19、475]/木の実[Lv12、10]/金鉱石っぽいもの[Lv14、1425]/復活のオリーブ(大)[Lv30、2850]/超創物の素材(拡散)[Lv55、3040]	L-19

※1：40 開始後に、「誘惑／導く」が実行可能になる。
※2：トレサ編第2章クリア後に、「試合／けしかける」「誘惑／導く」「盗む」が実行可能になる。
※3：48 クリア後に、「誘惑／導く」が実行可能になる。
※4：サイラス編第2章クリア後まで、「聞き出す」が実行できない。
※5：37 パターンBでクリアした場合、名称が「セルバンテス」に変化するほか、「誘惑／導く」が実行可能になる。
※6：50 クリア後に、名称が「歩き出した商人」に変化する。
※7：49 クリア後に、名称が「上機嫌の母親」に変化するほか、ドロップアイテムが「薬の素材[40%]」に変わる。

No.	町の人の名称	時期	強さ	試合／けしかける HP	弱点	ドロップアイテム	試合可能Lv	誘惑／導く 得意技	加勢回数	誘惑成功率	導く可能Lv	聞き出す／探る 持っている情報	聞き出す可能Lv	探る成功率	盗む／買取る 所持品	No.
オアウェル周辺（P.081）にいる人々のつづき																
L-20	首をかしげる住民	主人公の第1章をクリア後	3	983	[illegible]	創物の素材［30%］	5	ポイズンスラッシュ【短剣】	8	60%	10	隠されたアイテムの情報	45	50%	察知のネックレス［Lv50、15200］	L-20
L-21	村人	主人公の第1章をクリア後	7	24320	[illegible]	創物の素材［70%］	20	暗闇薬	6	20%	40	よろず屋の商品追加情報	50	40%	HP全体回復のブドウ［Lv31、684］／SP全体回復のプラム［Lv36、2052］／HP/SP回復のジャム［Lv41、14250］	L-21
シ・ワルキ周辺（P.083～084）にいる人々																
M-01	村人	最初から	1	280	[illegible]	HP回復のブドウ［80%］	1	光明魔法【光】	9	100%	1	「けしかける」先制化情報	8	50%	ヘッドギア［Lv19、896］	M-01
M-02	貴族キーランの使者	ハンイット編第1章1-3のみ	1	280	[illegible]	HP回復のブドウ［80%］	1	—	—	—	—	隠されたアイテムの情報	5	70%	HP回復のブドウ［Lv14、40］	M-02
M-03	村長 ※1	最初から	1	280	[illegible]	HP回復のブドウ（大）［60%］	1	ポイズンスラッシュ【短剣】	9	100%	1	隠されたアイテムの情報	8	70%	HP回復のブドウ（大）［Lv26、208］／スペルボウ［Lv18、2520］	M-03
M-04	村人	最初から	1	280	[illegible]	ドクリミキの葉［60%］	25	—	—	—	—	宿屋の割引情報	5	70%	さびしい財布［Lv12、24］	M-04
M-05	少年	最初から	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	1	90%	察知のピアス［Lv17、224］	M-05
M-06	猛獣狩りのバーナード	オルベリク編第4章クリア後	4	3000	[illegible]	風の精霊石（大）［30%］	7	乱れうち【弓】	8	35%	15	—	40	50%	コンフェッションアーマー［Lv60、38400］	M-06
M-07	狩人見習い	ハンイット編第1章クリア後～53クリア前まで	1	280	[illegible]	復活のオリーブ［60%］	1	ポイントショット【弓】	9	100%	1	隠されたアイテムの情報	1	90%	復活のオリーブ［Lv19、400］／オリーブの花［Lv28、360］	M-07
M-08	商人見習い	53パターンAクリア後	1	280	[illegible]	復活のオリーブ［60%］	1	混乱薬	9	100%	1	隠されたアイテムの情報	1	90%	復活のオリーブ［Lv19、400］／オリーブの花［Lv28、360］	M-08
M-09	新人狩人	53パターンBクリア後	2	605	[illegible]	復活のオリーブ［60%］	3	乱れうち【弓】	9	100%	1	隠されたアイテムの情報	1	90%	復活のオリーブ［Lv19、400］／オリーブの花［Lv28、360］	M-09
M-10	アシラン	ハンイット編第1章クリア後～54クリア前まで	3	983	[illegible]	ブラックキャップ［16%］	5	ブラインドアロー【弓】	8	60%	10	—	1	90%	精神のピアス［Lv17、288］	M-10
M-11	若き狩人 ※1	最初から	1	280	[illegible]	暗闇の治療ハーブ［50%］	—	ぶん殴る【斧】	9	100%	1	—	1	90%	SP回復のプラム［Lv16、192］／SP回復のプラム（大）［Lv28、720］／俊敏のピアス［Lv17、224］	M-11
M-12	伝承を語る老人	ハンイット編第1章クリア後	10	36641	[illegible]	歴戦の弓［2%］	40	—	—	—	—	魔物使いの伝承	1	90%	HP回復のブドウ（大）［Lv26、208］／会心のピアス［Lv17、224］	M-12
M-13	狩人	最初から	1	280	[illegible]	SP回復のプラム（大）［60%］	1	パニックアロー【弓】	9	100%	1	よろず屋の商品追加情報	12	30%	スペルハチェット［Lv15、1440］／創物の素材［Lv13、4］／創物の素材［Lv13、4］	M-13
M-14	ザンター	ハンイット編第4章クリア後	9	38560	[illegible]	全回復のジャム［20%］	70	乱れうち【弓】	5	10%	50	—	40	50%	歴戦の弓［—、84000］／めずらしい石［Lv28、4800］	M-14
M-15	気立てのよい妻	ハンイット編第1章クリア後	1	280	[illegible]	HP回復のブドウ［80%］	1	スラッシュ【短剣】	9	100%	1	—	1	90%	HP回復のブドウ［Lv14、40］／BP回復のザクロ［Lv15、240］	M-15
M-16	貴族史研究家	ハンイット編第1章クリア後	2	605	[illegible]	復活のオリーブ（特大）［20%］	3	—	—	—	—	バイロン家の系譜	5	80%	復活のオリーブ（特大）［Lv41、19000］	M-16
M-17	獣調査員	ハンイット編第1章クリア後	2	605	[illegible]	HP回復のブドウ［80%］	3	—	—	—	—	虎の飼い方	10	70%	SP回復のプラム［Lv16、192］／BP回復のザクロ［Lv15、240］	M-17
M-18	若き狩人 ※1	最初から	1	280	[illegible]	HP回復のブドウ［80%］	—	ぶん殴る【斧】	9	100%	1	—	1	90%	HP回復のブドウ［Lv14、40］／復活のオリーブ［Lv19、400］	M-18
M-19	狩人	最初から	1	280	[illegible]	HP回復のブドウ［80%］	—	ポイントショット【弓】	9	100%	1	隠されたアイテムの情報	10	50%	HP回復のブドウ［Lv14、40］／ブドウの樹液［Lv16、32］／バトルアクス［Lv16、1600］	M-19
M-20	放浪の学者	ハンイット編第1章クリア後	2	605	[illegible]	メイス［20%］	3	雷撃魔法【雷】	9	80%	5	大牙猪の生態	1	90%	薬の素材［Lv13、5］／薬の素材（拡散）［Lv19、95］	M-20
M-21	行商狩人	ハンイット編第1章クリア後	1	280	[illegible]	HP回復のブドウ［80%］	1	毒薬	9	100%	1	—	1	90%	大牙猪の牙［Lv1、860］／はやての服［Lv16、1200］	M-21
M-22	クリス	ハンイット編第1章クリア後（ハンイットが主人公の場合のみ）～1クリア前まで	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	M-22
M-23	アルファス	55開始後～55クリア前まで	8	30000	[illegible]	魔力の剣［5%］	25	—	—	—	—	アルファスの詩	1	100%	恐怖の治療ハーブ［Lv1、—］／HP回復のブドウ（大）［Lv1、—］／BP回復のザクロ（特大）［Lv1、—］	M-23
M-24	旅芸人座長	すべてのキャラクターの第4章クリア、かつ[illegible]、[illegible]クリア後	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	1	100%	復活のオリーブ［Lv1、—］／硝子玉［Lv1、—］／雰気楼の帽子［Lv1、—］	M-24
ヴィクターホロウ周辺（P.086～087）にいる人々																
N-01	粉砕のアーチボルト	オルベリク編第2章2-7～2-8まで	—	—	—	—	—	—	—	—	—	アーチボルトの弱点	24	50%	銀の斧［Lv34、19000］	N-01
N-02	凍てつく剣のジョシュア	オルベリク編第2章2-5～2-6まで	—	—	—	—	—	—	—	—	—	ジョシュアの弱点	22	60%	察知のブレスレット［Lv38、4930］	N-02
N-03	黒騎士グスタフ	オルベリク編第2章2-9～2-10まで	—	—	—	—	—	—	—	—	—	グスタフの弱点	26	40%	グスタフの盾［Lv48、19200］／銀の入った革袋［Lv36、14400］／俊敏のブレスレット［Lv38、5220］	N-03
N-04	闘技場係員	主人公の第1章をクリア後	7	22374	[illegible]	エレメントハット［8%］	20	斬りつける【剣】	6	20%	50	隠されたアイテムの情報	20	50%	俊敏のリング［Lv26、2090］／速度増強のナッツ（大）［Lv31、2280］／回避増強のナッツ（大）［Lv31、2280］	N-04
N-05	魔物専門の剣闘士	54クリア後	6	15441	[illegible]	SP回復のプラム（大）［80%］	15	魔剣【剣】	7	25%	30	—	30	30%	魔剣「大蛇殺し」［Lv37、15200］	N-05
N-06	博徒 ※2	主人公の第1章をクリア後	4	2816	[illegible]	SP回復のプラム（大）［80%］	7	HP回復のブドウ（大）	8	35%	15	—	20	60%	復活のオリーブ［Lv19、475］／復活のオリーブ（大）［Lv30、2850］／復活のオリーブ（特大）［Lv41、19000］	N-06
N-07	アシラン	54クリア後～59クリア前まで	3	983	[illegible]	氷の精霊石（特大）［5%］	5	ブラインドアロー【弓】	8	60%	10	—	20	60%	精神のピアス［Lv17、342］／毒の瓶詰［Lv17、190］／氷の精霊石（特大）［Lv34、5985］	N-07
N-08	老人	主人公の第1章をクリア後	5 (4)	7823	[illegible]	HP回復のブドウ（大）［80%］	10	暗闇の粉	8	70%	15	隠されたアイテムの情報	22	60%	キャンディ［Lv12、10］／キャンディ［Lv12、10］／キャンディ［Lv12、10］／キャンディ［Lv12、10］／キャンディ［Lv12、10］	N-08
N-09	町人	主人公の第1章をクリア後	2	605	[illegible]	キャンディ［80%］	3	殴打【杖】	9	90%	3	—	20	60%	薬の素材［Lv13、5］／薬の素材（拡散）［Lv19、100］／秘薬の素材［Lv51、2600］／秘薬の素材（拡散）［Lv55、3200］／超創物の素材（拡散）［Lv55、3200］	N-09
N-10	観客	主人公の第1章をクリア後	4	2816	[illegible]	ピアシングダガー［12%］	7	短剣投げまくり【短剣】	8	80%	5	隠されたアイテムの情報	24	40%	スティングダガー［Lv16、1330］／ファルコンダガー［Lv21、6650］／シルバーダガー［Lv25、8550］	N-10
N-11	観客	主人公の第1章をクリア後	7	24320	[illegible]	アダマンハチェット［8%］	20	混乱薬	6	50%	3	宿屋の割引情報	18	60%	コンラントの葉［Lv13、5］／創物の素材（拡散）［Lv19、95］／創物の素材（拡散）［Lv19、95］	N-11
N-12	観客	主人公の第1章をクリア後	3	983	[illegible]	BP回復のザクロ［30%］	5	ブラインドスラッシュ【短剣】	8	85%	5	隠されたアイテムの情報	20	60%	黄金のかみかざり［Lv30、5700］／マギアナイフ［Lv41、25650］	N-12
N-13	観客	主人公の第1章をクリア後	4	2816	[illegible]	SP回復のプラム（大）［80%］	7	急所突き【槍】	8	80%	10	—	15	70%	毛皮の帽子［Lv45、13680］／ヴィクタースピア［Lv53、39900］	N-13
N-14	観客	主人公の第1章をクリア後	4	2816	[illegible]	復活のオリーブ［80%］	7	HP回復のブドウ	8	80%	10	—	18	70%	シャドウボウ［Lv35、20425］	N-14
N-15	海賊殺しのビクトリノ	オルベリク編第2章2-3のみ	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	20	80%	—	N-15
N-16	興行主セシリー	オルベリク編第4章クリア後	3	983	[illegible]	BP回復のザクロ［30%］	5	ディフェンスアップ	8	85%	5	—	40	50%	守備の紋章［Lv31、4200］	N-16
N-17	剣闘士ネッド	オルベリク編第4章クリア後	6	18441	[illegible]	HP全体回復のブドウ［30%］	15	一刀両断【斧】	7	25%	30	—	40	50%	物防増強のナッツ（大）［Lv31、2280］／クリスタルベスト［Lv73、52440］／歴戦の斧［Lv78、87600］	N-17
N-18	エスタダス	主人公の第1章をクリア後	3	983	[illegible]	HP/SP回復のジャム［30%］	5	斬りつける【剣】	8	60%	10	エスタダスの調子	25	70%	ディバインブレイド［Lv44、28500］	N-18
N-19	観客	主人公の第1章をクリア後	5	7823	[illegible]	HP回復のブドウ（大）［80%］	10	ぶん殴る【斧】	7	70%	15	「試合」必要レベル緩和情報	22	50%	グリズリースラッシャー［Lv42、29450］	N-19
N-20	商人	トレサ編第3章3-2～3-3まで	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	エドバルドの盾［—、8000］／スパイクシールド［—、8640］／プレートシールド［—、2808］／エレメントシールド［—、7020］	N-20
N-21	モンドゥール	主人公の第1章をクリア後	8	29677	[illegible]	BP回復のザクロ（特大）［80%］	25	むんっ!むんっ!むんっ!【槍】	6	15%	45	モンドゥールの調子	20	60%	インペリアルランス［Lv46、32300］	N-21
N-22	客引き	主人公の第1章をクリア後	6	14205	[illegible]	BP回復のザクロ［60%］	5	—	—	—	—	—	22	40%	トマホークボウ［Lv34、19000］／まじないのローブ［Lv23、3458］	N-22
N-23	噂好きの住人	主人公の第1章をクリア後	3	983	[illegible]	SP回復のプラム（大）［60%］	5	クリティカルアップ	8	60%	10	—	15	60%	暗闇の瓶詰［Lv17、190］／闇の精霊石（大）［Lv26、1615］／闇の精霊石（大）［Lv26、1615］	N-23
N-24	商人	主人公の第1章をクリア後	6	15441	[illegible]	星屑の帽子［8%］	15	ハイスラスト【剣】	7	60%	20	隠されたアイテムの情報	24	40%	大聖火のローブ［Lv69、47880］／火炎のアミュレット［Lv48、12825］	N-24
N-25	不遜な後者	オルベリク編第2章2-1～2-2まで	6	4821	[illegible]	グランドアーマー［8%］	1	—	—	—	—	—	20	100%	—	N-25
N-26	物静かな父親 ※3	主人公の第1章をクリア後	5	7823	[illegible]	HP回復のブドウ（大）［80%］	10	ぶん殴る【斧】	7	30%	10	—	15	60%	恐怖の治療ハーブ［Lv15、29］／精神のリング［Lv26、2850］	N-26
N-27	古物商	トレサ編第3章3-3以降	3	983	[illegible]	HP回復のブドウ（大）［30%］	5	ディフェンスアップ	8	85%	5	「買取る」値引き確率UP情報	20	50%	—	N-27

※1：ハンイット編第1章1-1以降に、「誘惑／導く」が実行可能になる。
※2：56クリア後に、名称が「賭けに勝った博徒」に変化し、所持品が「復活のオリーブ［Lv19、475］／復活のオリーブ（大）［Lv30、2850］／復活のオリーブ（特大）［Lv41、19000］」に変化する。
※3：57クリア後に、「誘惑／導く」が実行可能になる。

No.	町の人の名称	時期	強さ	試合／けしかける HP	弱点	ドロップアイテム	試合可能Lv	誘惑／導く 得意技	加勢回数	誘惑成功率	導く可能Lv	聞き出す／探る 持っている情報	聞き出す可能Lv	探る成功率	盗む／買取る 所持品	No.
ヴィクターホロウ周辺（P.086～087）にいる人々のつづき																
N-28	用心棒アレーク	ハンイット編第4章クリア後	6	10820	[illegible]	HP回復のブドウ(大)[80%]	15	パニックスラッシュ[短剣]	7	25%	30	—	40	30%	ミリオンダガー[Lv64、44000]	N-28
N-29	げっそりした商人	ハンイット編第4章クリア後	3	983	[illegible]	SP回復のプラム(大)[40%]	5	無双突き[槍]	8	60%	10	—	40	30%	SP回復のプラム(大)[Lv28、855]／雷の精霊石(特大)[Lv34、5985]	N-29
N-30	傲慢な強者	オルベリク編第2章2-1～2-2まで	6	4821	[illegible]	異国の装束[8%]	1	—	—	—	—	—	15	100%	—	N-30
N-31	町人	主人公の第1章をクリア後	3	983	[illegible]	HP回復のブドウ(大)[60%]	5	ディフェンスダウン(全体)	8	85%	5	武具屋の商品追加情報	24	40%	HP増強のナッツ(大)[Lv31、2280]／SP増強のナッツ(大)[Lv31、2280]／属攻増強のナッツ(大)[Lv31、2280]	N-31
N-32	町人	主人公の第1章をクリア後	3	983	[illegible]	SP回復のプラム(大)[60%]	5	ぶん殴る[斧]	8	85%	5	隠されたアイテムの情報	18	80%	オリーブの花[Lv28、428]／オリーブの花[Lv28、428]	N-32
N-33	活発な男の子	主人公の第1章をクリア後	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	10	20%	硝子玉[Lv12、—]／秘蔵の素材(拡散)[Lv55、3040]	N-33
N-34	孤児院の女性	主人公の第1章をクリア後	6	14205	[illegible]	HP回復のブドウ[80%]	1	—	—	—	—	義賊　マルタ盗賊団	20	60%	BP回復のザクロ(大)[Lv27、722]／ヘアブラシ[Lv15、380]	N-34
N-35	純粋な女の子	主人公の第1章をクリア後	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	10	30%	ぬいぐるみ[Lv14、—]／超劇物の素材(拡散)[Lv55、3040]	N-35
N-36	少年の叔母	主人公の第1章をクリア後	2	605	[illegible]	HP回復のブドウ(大)[40%]	3	乱れうち[弓]	9	80%	5	剣闘士の父親	20	70%	HP全体回復のブドウ[Lv31、684]／HP全体回復のブドウ[Lv31、684]	N-36
N-37	輝く瞳の少年	主人公の第1章をクリア後	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	15	30%	BP回復のザクロ[Lv15、285]／キャンディ[Lv12、10]	N-37
N-38	記憶喪失の男	主人公の第1章をクリア後～ 92 クリア前まで	7	24320	[illegible]	復活のオリーブ(大)[80%]	20	オフェンスアップ	6	20%	40	—	15	60%	暗闇の治療ハーブ[Lv15、29]／混乱の治療ハーブ[Lv15、29]／恐怖の治療ハーブ[Lv15、29]	N-38
N-39	疲れ切った剣闘士 ※1	主人公の第1章をクリア後～ 58 クリア前まで	9	35393	[illegible]	復活のオリーブ[80%]	30	木端微塵斬り[斧]	5	10%	50	—	20	80%	ナイトソード[Lv40、24700]／シルバーヘルム[Lv27、3420]	N-39
N-40	花売りの女性	76 開始後～ 76 クリア前まで	2	605	[illegible]	SP回復のプラム(大)[20%]	3	花束投げ	9	80%	5	—	15	70%	オモヒデソウ[Lv36、27550]	N-40
N-41	夫を待つ妻	主人公の第1章をクリア後～ 32 クリア前まで	2	605	[illegible]	ザクロの樹液[20%]	3	HP回復のブドウ	9	80%	5	—	25	50%	ナゾの花[Lv29、475]／薬の素材(拡散)[Lv19、95]／薬の素材(拡散)[Lv19、95]	N-41
N-42	エリー	主人公の第1章をクリア後～ 57 クリア前まで	2	—	—	—	—	励ます	9	80%	5	—	15	20%	キャンディ[Lv12、10]／ハンカチーフ[Lv12、16]	N-42
N-43	盗賊団の頭	60 開始後～ 60 ②まで	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	20	60%	大蛇の短剣[Lv72、61750]／会心のブレスレット[Lv38、5510]	N-43
N-44	船員マック	トレサ編第3章3-1～3-5まで	5	7823	[illegible]	ナゾの花[30%]	10	—	—	—	—	—	18	70%	BP回復のザクロ[Lv15、150]／劇物の素材[Lv13、3]	N-44
N-45	船員ミック	トレサ編第3章3-1～3-5まで	5	7823	[illegible]	超劇物の素材(拡散)[30%]	10	—	—	—	—	—	18	60%	SP回復のプラム(大)[Lv28、450]／薬の素材(拡散)[Lv19、50]	N-45
N-46	商船船長レオン	トレサ編第3章3-1～3-5まで	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	20	50%	インペリアルランス[Lv73、27200]／エレメントグレイヴ[Lv59、19200]	N-46
ダスクバロウ周辺（P.088～089）にいる人々																
O-01	道具屋	主人公の第1章をクリア後～ 61 クリア前まで	7	24320	[illegible]	SP全体回復のプラム[70%]	20	—	—	—	—	—	40	60%	命中増強のナッツ(特大)[Lv51、5472]／俊敏のネックレス[Lv50、15200]	O-01
O-02	アシランの父親	63 クリア後	4	2816	[illegible]	HP全体回復のブドウ[40%]	7	全力斬り[斧]	8	35%	15	—	40	60%	SP全体回復のプラム[Lv50、2052]／SP全体回復のプラム[Lv50、2052]	O-02
O-03	アシラン	59 クリア後	3	983	[illegible]	HP回復のブドウ[80%]	5	ブラインドアロー[弓]	8	60%	10	—	40	60%	精神のピアス[Lv17、342]／毒の瓶詰[Lv17、190]／氷の精霊石(特大)[Lv34、5985]／HP全体回復のブドウ[Lv31、684]／SP回復のプラム(大)[Lv28、855]	O-03
O-04	メダルを持つ怪しい商人	主人公の第1章をクリア後～ 82 ②まで	6	15441	[illegible]	契りのメダル[100%]	15	粉砕[斧]	7	25%	50	隠されたアイテムの情報	45	50%	会心のピアス[Lv78、25480]／硝子玉[Lv56、9000]／アイアンソード[Lv65、40000]	O-04
O-05	老婆	主人公の第1章をクリア後	6	13256	[illegible]	HP回復のブドウ(大)[80%]	15	特大火炎魔法[火]	7	25%	30	よろず屋の商品追加情報	60	40%	ラージサファイアロッド[Lv50、38000]／HP/SP回復のジャム[Lv41、14250]	O-05
O-06	村人	主人公の第1章をクリア後	9	35393	[illegible]	大蛇の短剣[5%]	60	—	—	—	—	隠されたアイテムの情報	45	50%	HP全体回復のブドウ[Lv31、684]／SP全体回復のプラム[Lv36、2052]／大蛇の短剣[Lv72、61750]	O-06
O-07	ちいさな虎 ※2	主人公の第1章をクリア後～ 62 パターンAクリア前まで	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	40	60%	—	O-07
O-08	獣好きな少年	主人公の第1章をクリア後	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	40	30%	魚の歯[Lv12、10]／木の実[Lv12、10]／骨[Lv12、2]	O-08
O-09	獣嫌いの母親	主人公の第1章をクリア後	3	983	[illegible]	超劇物の素材(拡散)[20%]	5	やたらめったら斬り[剣]	8	60%	10	—	40	60%	ブドウの樹液[Lv16、38]／プラムの樹液[Lv23、190]／ナゾの花[Lv29、475]	O-09
O-10	村長	主人公の第1章をクリア後	7	24320	[illegible]	SP回復のプラム(大)[80%]	20	ディフェンスダウン(全体)	6	20%	40	宿屋の割引情報	45	50%	BP回復のザクロ(大)[Lv27、722]／復活のオリーブ(特大)[Lv41、19000]／物防増強のナッツ(大)[Lv31、2280]	O-10
O-11	ウッドランドの知識人	8 開始後	6	13256	[illegible]	ナゾの花[60%]	15	—	—	—	—	ウッドランドの歴史	45	50%	スイミンカの葉[Lv13、5]／速度増強のナッツ(特大)[Lv51、5472]	O-11
O-12	ほくそ笑む住人	トレサ編第4章クリア後	3	983	[illegible]	SP回復のプラム(大)[60%]	5	オフェンスアップ	8	60%	10	隠されたアイテムの情報	45	50%	日記に書きたくなる名品[Lv51、24700]	O-12
O-13	お人好しの行商人	主人公の第1章をクリア後	2	605	[illegible]	HP回復のブドウ(大)[80%]	3	斬りつける[剣]	9	80%	5	隠されたアイテムの情報	45	50%	古びたコイン[Lv42、2100]／奇抜な骨董品[Lv46、2850]	O-13
O-14	壁画	サイラス編第4章4-8のみ	—	—	—	—	—	—	—	—	—	壁画の内容	—	100%	—	O-14
O-15	『辺獄の書』	サイラス編第4章4-7のみ	—	—	—	—	—	—	—	—	—	『辺獄の書』	—	100%	—	O-15
O-16	『禁断の黄金』	サイラス編第4章4-6のみ	—	—	—	—	—	—	—	—	—	『禁断の黄金』	—	100%	—	O-16
O-17	『十二天の書』の7巻	サイラス編第4章4-5のみ	—	—	—	—	—	—	—	—	—	『十二天の書の7巻』	—	100%	—	O-17
O-18	操られる父親	65 開始後	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	O-18
フレイムグレース周辺（P.090～091）にいる人々																
P-01	神官	最初から	4	2816	[illegible]	BP回復のザクロ(大)[80%]	7	メンタルアップ	8	35%	15	武具屋の商品追加情報	1	90%	火の精霊石[Lv16、240]／火の精霊石(大)[Lv26、2040]	P-01
P-02	元・聖火騎士	オフィーリア編第1章クリア後	6	15441	[illegible]	ヘッジホッグスピア[8%]	15	—	—	—	—	ある聖火騎士の噂	1	90%	沈黙の治療ハーブ[Lv15、29]／混乱の治療ハーブ[Lv15、29]／恐怖の治療ハーブ[Lv15、29]	P-02
P-03	リアナ ※3	オフィーリア編第4章4-6からオフィーリア編第4章クリア前まで、ハンイット、オフィーリア編第4章クリア後～ 67 開始前まで	3	983	[illegible]	BP回復のザクロ(大)[50%]	5	HPヒール	8	60%	10	—	40	30%	大司教の杖[Lv75、84000]	P-03
P-04	少年 ※4	オフィーリア編第1章1-2～1-3まで、オフィーリア編第4章クリア後	—	—	—	—	—	—	—	—	1	隠されたアイテムの情報	12	100%	キャンディ[Lv12、10]	P-04
P-05	母親	オフィーリア編第4章クリア後	1	280	[illegible]	BP回復のザクロ[50%]	1	ディフェンスダウン(全体)	9	100%	1	隠されたアイテムの情報	1	90%	BP回復のザクロ[Lv15、290]／復活のオリーブ[Lv19、480]	P-05
P-06	神官	最初から	1	280	[illegible]	SP回復のプラム[70%]	1	祈り	9	100%	1	隠されたアイテムの情報	12	40%	会心増強のナッツ[Lv19、900]／会心のピアス[Lv17、260]	P-06
P-07	神官	最初から	1	280	[illegible]	暗闇の治療ハーブ[50%]	1	大氷結魔法[氷]	9	100%	1	隠されたアイテムの情報	10	60%	SP回復のプラム[Lv16、220]／SP回復のプラム(大)[Lv28、810]	P-07
P-08	聖火騎士	最初から	5	7823	[illegible]	雪隠れのケープ[10%]	10	ブラインドアロー[弓]	7	30%	20	隠されたアイテムの情報	12	50%	光の精霊石[Lv16、190]／光の精霊石(大)[Lv26、1620]	P-08
P-09	町人	最初から	1	280	[illegible]	BP回復のザクロ[50%]	1	やたらめったら斬り[剣]	9	100%	1	隠されたアイテムの情報	10	50%	BP回復のザクロ[Lv15、290]／暗闇の治療ハーブ[Lv15、29]	P-09

※1：58 クリア後に、名称が「立ち直った剣闘士」に変化し、「誘惑／導く」が実行可能になる。
※2：62 パターンBクリア後に、名称が「トラ」に変化する。
※3：オフィーリア編第4章4-6～オフィーリア編第4章クリア前までは、「導く」以外のFCが実行できない。
※4：オフィーリア編第1章1-2～1-3までは、「導く」以外のFCが実行できない。

No.	町の人の名称	時期	強さ	試合／けしかける: HP	弱点	ドロップアイテム	試合可能Lv	誘惑／導く: 得意技	加算回数	誘惑成功率	導く可能Lv	聞き出す／探る: 持っている情報	聞き出す可能Lv	探る成功率	盗む／買取る: 所持品	No.
フレイムグレース周辺（P.090～091）にいる人々のつづき																
P-10	疑われた男	オフィーリア編第1章クリア後～ 64 パターンBクリア前まで	3	983	[illegible]	惑わしの短剣［16%］	5	—	—	—	—	—	1	90%	HP回復のブドウ（大）［Lv26、250］	P-10
P-11	町人	最初から	1	280	[illegible]	混乱の治療ハーブ［50%］	1	HPヒール	9	100%	1	宿屋の割引情報	10	80%	古風な踊子衣装［Lv16、1290］／サークレット［Lv18、1000］	P-11
P-12	つぶやく老人 ※1	オフィーリア編第1章クリア後	10	41638	[illegible]	歴戦の盾［2%］	40	粉砕［斧］	4	5%	70	氷の巨人の眠る場所	1	90%	SP全体回復のプラム［Lv36、2060］／HP/SP回復のジャム［Lv41、14250］	P-12
P-13	不安げな住人	オフィーリア編第1章クリア後	1	280	[illegible]	HP回復のブドウ［80%］	1	スリープスラッシュ［短剣］	9	100%	21	—	1	90%	HP回復のブドウ［Lv14、48］／SP回復のプラム［Lv16、230］	P-13
P-14	酔いどれ兵士	オフィーリア編第1章クリア後	5	7823	[illegible]	風の精霊石（特大）［40%］	10	くさい息	7	30%	20	—	1	90%	牢屋の鍵［Lv1、—］／麻組の切れ端［Lv12、10］	P-14
P-15	研究熱心な学者 ※1	オフィーリア編第1章クリア後	1	280	[illegible]	SP回復のプラム［80%］	1	大氷結魔法［氷］	9	100%	1	—	1	90%	火の精霊石［Lv16、190］／火の精霊石（大）［Lv26、1620］	P-15
P-16	酒場の客	最初から	1	280	[illegible]	HP回復のブドウ［80%］	1	たつ巻き起こし［風］	9	100%	1	—	1	90%	HP回復のブドウ［Lv14、48］／俊敏のピアス［Lv17、270］	P-16
P-17	神官	最初から	1	280	[illegible]	SP回復のプラム［70%］	1	ディフェンスアップ	9	100%	1	「導く」必要レベル緩和情報	10	50%	SP回復のプラム［Lv16、220］	P-17
P-18	傭兵	最初から	4	2816	[illegible]	SP回復のプラム（大）［80%］	7	—	—	—	—	—	1	90%	シルバーソード［Lv19、5320］／ヘッドギア［Lv19、1070］／アイアンベスト［Lv20、2170］	P-18
P-19	町人	最初から	1	280	[illegible]	混乱の治療ハーブ［14%］	15	—	—	—	—	隠されたアイテムの情報	12	50%	スイミンカの葉［Lv13、5］／睡眠の治療ハーブ［Lv15、29］／睡眠の瓶詰［Lv17、200］	P-19
P-20	町人	最初から	1	280	[illegible]	SP回復のプラム［70%］	1	乱れうち［弓］	9	100%	1	隠されたアイテムの情報	1	90%	SP回復のプラム［Lv16、230］／HP回復のブドウ［Lv14、48］	P-20
P-21	マイルズ ※2	オフィーリア編第1章クリア後～ 64 クリア前まで、75 クリア後	4	2816	[illegible]	HP回復のブドウ（大）［80%］	7	オフェンスアップ	8	35%	15	—	1	90%	HP回復のブドウ（大）［Lv26、250］／エンジェルセイバー［Lv47、30400］	P-21
P-22	商人	最初から	1	280	[illegible]	睡眠の瓶詰［30%］	1	睡眠薬	9	100%	1	—	1	90%	古びたコイン［Lv18、3600］／やすらぎの服［Lv19、2630］	P-22
P-23	目撃した女 ※3	オフィーリア編第1章クリア後	1	280	[illegible]	沈黙の治療ハーブ［50%］	1	HP回復のブドウ	9	100%	1	殺人事件の真相	1	90%	沈黙の治療ハーブ［Lv15、29］／コンポジットスタッフ［Lv18、2280］	P-23
P-24	聖火騎士	最初から	3	983	[illegible]	HP回復のブドウ（大）［80%］	5	薙ぎ払い［剣］	8	60%	10	隠されたアイテムの情報	10	60%	氷の精霊石［Lv16、190］／氷の精霊石（大）［Lv26、1620］	P-24
P-25	町人	最初から	1	280	[illegible]	復活のオリーブ［50%］	1	聖職者の哲学	9	100%	1	隠されたアイテムの情報	10	60%	暗闇の瓶詰［Lv17、190］／混乱の瓶詰［Lv17、190］	P-25
P-26	寒がりな住人	オフィーリア編第1章クリア後	1	280	[illegible]	やすらぎの服［60%］	1	パニックアロー［弓］	9	100%	1	—	1	90%	復活のオリーブ［Lv19、480］／沈黙の治療ハーブ［Lv15、29］	P-26
P-27	聖火騎士	オフィーリア編第1章1-4終了後	—	—	—	—	—	連続斬り［剣］	9	—	1	—	—	—	—	P-27
P-28	聖火騎士	オフィーリア編第1章1-4終了後	—	—	—	—	—	祈り	9	—	1	—	—	—	—	P-28
P-29	クリス	オフィーリア編第1章クリア後（オフィーリアが主人公の場合のみ）～ 1 クリア前まで	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	P-29
スティルスノウ周辺（P.093～094）にいる人々																
Q-01	村人	主人公の第1章をクリア後	1	280	[illegible]	秘薬の素材［10%］	1	突き［槍］	9	100%	1	「けしかける」先制化情報	15	60%	手頃な木炭［Lv24、551］	Q-01
Q-02	用心棒アレーク	60 クリア後	6	10820	[illegible]	HP回復のブドウ（大）［80%］	15	パニックスラッシュ［短剣］	7	25%	30	—	40	30%	ミリオンダガー［Lv64、44000］	Q-02
Q-03	占い師スサンナ	60 クリア後	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	15	70%	創物の素材［Lv13、5］／ドクリミキの葉［Lv13、5］／オリーブの花［Lv28、428］	Q-03
Q-04	用心棒アレーク	ハンイット編第3章3-2～3-3まで	6	10820	[illegible]	HP/SP回復のジャム［60%］	—	—	—	—	—	—	—	—	—	Q-04
Q-05	神官	主人公の第1章をクリア後	2	605	[illegible]	HP回復のブドウ（大）［30%］	3	祈り	9	80%	5	—	15	70%	俊敏のリング［Lv26、2090］／ジャガーランス［Lv33、17100］	Q-05
Q-06	フロストランドの知識人	8 開始後	4	2816	[illegible]	火の精霊石（大）［40%］	7	—	—	—	—	フロストランドの歴史	5	70%	ソードブレイカー［Lv26、9025］／火の精霊石（大）［Lv26、1615］	Q-06
Q-07	雪国の農家	主人公の第1章をクリア後	2	605	[illegible]	秘薬の素材（拡散）［20%］	3	急所突き［槍］	9	80%	5	隠されたアイテムの情報	15	70%	俊敏のブレスレット［Lv38、5510］／ビートの実［Lv12、504］	Q-07
Q-08	村人	主人公の第1章をクリア後	4	2816	[illegible]	スピリットソード［12%］	40	—	—	—	—	—	15	70%	ホーンドヘルム［Lv35、7980］／ホーンドアーマー［Lv27、5187］／スパイクシールド［Lv33、9120］	Q-08
Q-09	村人	主人公の第1章をクリア後	2	605	[illegible]	コンラントの葉［20%］	3	乱れうち［弓］	9	80%	5	よろず屋の商品追加情報	20	40%	手頃な麻袋［Lv24、608］	Q-09
Q-10	少年	主人公の第1章をクリア後	—	—	—	—	—	—	—	—	—	隠されたアイテムの情報	20	50%	HP回復のブドウ［Lv14、48］／SP回復のプラム［Lv16、228］	Q-10
Q-11	少女	主人公の第1章をクリア後	—	—	—	—	—	—	—	—	—	隠されたアイテムの情報	20	50%	氷の精霊石［Lv16、190］／氷の精霊石（大）［Lv26、1615］	Q-11
Q-12	侍女アリアナ	プリムロゼ、ハンイット編第4章クリア後	1	280	[illegible]	氷の精霊石（大）［10%］	1	スラッシュ［短剣］	9	100%	1	—	15	70%	コンラントの葉［Lv13、5］／スイミンカの葉［Lv13、5］／体力のブレスレット［Lv38、6175］	Q-12
Q-13	糸目の金貸し ※4	主人公の第1章をクリア後～ 69 パターンAクリア前まで	4	2816	[illegible]	守護のブレスレット［12%］	7	スピードアップ	8	35%	15	隠されたアイテムの情報	10	70%	闇の精霊石（大）［Lv26、1615］／創物の素材（拡散）［Lv19、95］／毒の瓶詰［Lv17、190］	Q-13
Q-14	工夫する発明家	主人公の第1章をクリア後	1	280	[illegible]	超創物の素材［10%］	1	火炎魔法［火］	9	100%	21	—	15	60%	体力のリング［Lv26、2850］／創物の素材（拡散）［Lv19、95］	Q-14
Q-15	ダメな父親 ※5	主人公の第1章をクリア後	2	605	[illegible]	風の精霊石（大）［20%］	3	短剣投げまくり［短剣］	9	80%	25	—	5	80%	風の精霊石（大）［Lv26、1615］／会心のブレスレット［Lv38、5510］	Q-15
Q-16	バーテンダー ※6	主人公の第1章をクリア後	—	—	—	—	—	—	—	100%	—	—	—	—	—	Q-16
Q-17	悩める少女 ※7	主人公の第1章をクリア後	1	280	[illegible]	HP回復のブドウ（大）［10%］	1	スラッシュ［短剣］	9	100%	1	—	5	90%	薬の素材［Lv13、5］／クレセントダガー［Lv30、11400］	Q-17
Q-18	剛腕の傭兵	主人公の第1章をクリア後	5	7823	[illegible]	コンラントの葉［50%］	10	無双突き［槍］	7	30%	20	フロストランドのドラゴン	20	60%	シルバーダガー［Lv25、8550］	Q-18
Q-19	村人	主人公の第1章をクリア後	3	983	[illegible]	オリーブの花［30%］	5	スピードダウン	8	60%	10	隠されたアイテムの情報	18	50%	手頃な金属製容器［Lv24、675］／火の精霊石［Lv16、190］／火の精霊石（大）［Lv26、1615］	Q-19
Q-20	ほがらかな男性	70 クリア後	3	983	[illegible]	光の精霊石（大）［30%］	5	メンタルアップ	8	60%	10	—	8	80%	光の精霊石（大）［Lv26、1615］／HP回復のブドウ（大）［Lv26、247］／エレメントシールド［Lv30、7410］	Q-20
Q-21	御者オラン	71 クリア後～ 72 クリア前まで	3	983	[illegible]	火の精霊石（大）［30%］	5	スピードアップ	8	60%	10	—	15	70%	ヘヴィブレイド［Lv27、11400］／プレートシールド［Lv22、2964］	Q-21
Q-22	マイルズ	66 クリア後～ 70 クリア前まで	4	2816	[illegible]	HP回復のブドウ（大）［80%］	7	オフェンスアップ	8	35%	15	—	5	90%	HP回復のブドウ（大）［Lv26、250］	Q-22
Q-23	踊子	主人公の第1章をクリア後	2	605	[illegible]	火の精霊石（大）［20%］	3	ポイズンスラッシュ［短剣］	9	80%	5	宿屋の割引情報	15	70%	禁断の短剣［—、72000］	Q-23
Q-24	老人	主人公の第1章をクリア後	6	13256	[illegible]	ラージクォーツロッド［8%］	15	大火炎魔法［火］	7	25%	30	「誘惑」成功確率UP情報	15	60%	司祭の帽子［Lv30、5928］／狙撃のピアス［Lv17、266］	Q-24
Q-25	流浪の旅人 ※8	71 開始後	2	605	[illegible]	氷の精霊石（特大）［10%］	3	睡眠薬	9	80%	5	隠されたアイテムの情報	20	40%	氷の精霊石（特大）［Lv34、5985］／ホーンドヘルム［Lv35、7980］／属防増強のナッツ（大）［Lv31、2280］	Q-25
ノースリーチ周辺（P.095～096）にいる人々																
R-01	盗賊	テリオン編第4章4-5のみ	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	40	100%	盗賊の服［Lv51、—］／復活のオリーブ（大）［Lv30、—］	R-01
R-02	こだわりのある商人	70 クリア後	3	983	[illegible]	SP回復のプラム（大）［60%］	5	振り回す［槍］	8	60%	10	—	40	60%	形見の剣［Lv72、25650］／SP回復のプラム（大）［Lv28、855］	R-02
R-03	町人	主人公の第1章をクリア後	4	2816	[illegible]	復活のオリーブ（特大）［30%］	7	大火炎魔法［火］	8	35%	15	「盗む」成功確率UP情報	45	40%	HP/SP回復のジャム［Lv41、13500］／ブドウの樹液［Lv16、36］／プラムの樹液［Lv23、180］	R-03
R-04	町人	主人公の第1章をクリア後	8	26116	[illegible]	ウィザードロッド［5%］	25	—	—	—	—	隠されたアイテムの情報	45	40%	秘薬の素材［Lv51、2600］／オリーブの花［Lv28、450］／HP/SP回復のジャム［Lv41、15000］	R-04
R-05	薬師オーゲン	アーフェン編第4章クリア後～ 76 開始前まで	6	13256	[illegible]	毒の治療ハーブ［60%］	15	【調合】全快薬	7	25%	30	—	40	60%	創物の素材［Lv13、5］／創物の素材（拡散）［Lv19、95］／超創物の素材［Lv51、2470］／超創物の素材（拡散）［Lv55、3040］	R-05

※1：65 クリア後に、「誘惑／導く」が実行可能になる。 ※2：75 クリア後に、聞き出す可能Lvが40、探る成功率が60%になるほか、所持品に「エンジェルセイバー」が追加される。
※3：64 クリア後に、「誘惑／導く」が実行可能になる。 ※4：69 パターンAでクリアした場合、「誘惑／導く」が実行可能になる。
※5：69 パターンAでクリアした場合、名称が「更生した父親」に変化し、「誘惑／導く」が実行可能になる。
※6：プリムロゼ編第2章2-4～2-5まで、「誘惑」が実行できる。
※7：69 パターンAでクリアした場合、名称が「夢見る少女」に変化し、「誘惑／導く」が実行可能になる。
※8：72 クリア後は、隠されたアイテムの情報が得られなくなるほか、聞き出すLvが1、探る成功率が100%になる。

No.	町の人の名称	時期	強さ	試合/けしかける HP	弱点	ドロップアイテム	試合可能Lv	誘惑/導く 得意技	加勢回数	誘惑成功率	導く可能Lv	聞き出す/探る 持っている情報	聞き出す可能Lv	探る成功率	盗む/買取る 所持品	No.
ノースリーチ周辺(P.095～096)にいる人々のつづき																
R-06	旅する作家 ※1	主人公の第1章をクリア後	2	605	[illegible]	SP全体回復のプラム[20%]	3	筆投げまくり【短剣】	9	80%	5	—	40	60%	俊敏のネックレス[Lv50、15200]	R-06
R-07	酒場の客	主人公の第1章をクリア後	6	14205	[illegible]	SP回復のプラム(大)[80%]	15	ポイズンスラッシュ【短剣】	7	25%	50	隠されたアイテムの情報	45	40%	物攻増強のナッツ(特大)[Lv51、8640]/BP回復のザクロ(特大)[Lv34、5040]/復活のオリーブ(特大)[Lv41、30000]	R-07
R-08	酒場の客	主人公の第1章をクリア後	7	24320	[illegible]	ギガンティックアクス[8%]	7	オフェンスダウン	6	35%	35	—	40	60%	精神のネックレス[Lv50、30000]/プラチナソード[Lv45、45000]	R-08
R-09	盗賊幹部	テリオン編第4章4-5のみ	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	40	100%	盗賊幹部の服[Lv56、—]/BP回復のザクロ(特大)[Lv34、—]	R-09
R-10	町人	主人公の第1章をクリア後	6	15441	[illegible]	BP回復のザクロ(大)[80%]	50	—	—	—	—	隠されたアイテムの情報	45	40%	BP回復のザクロ(大)[Lv27、722]/BP回復のザクロ(大)[Lv27、722]/さびしい財布[Lv12、29]	R-10
R-11	金欠の男	主人公の第1章をクリア後	2	605	[illegible]	沈黙の治療ハーブ[20%]	3	ぶん殴る【斧】	9	80%	5	隠されたアイテムの情報	45	50%	属防増強のナッツ(特大)[Lv51、1728]/金鉱石にみえるもの[Lv23、2400]/奇抜な骨董品[Lv52、5700]	R-11
R-12	旅人	テリオン編第4章開始後	4	2816	[illegible]	シルバーベスト[12%]	7	ディフェンスアップ	8	35%	15	隠されたアイテムの情報	45	40%	—	R-12
R-13	マイルズ	70 クリア後～75 クリア前まで	4	2816	[illegible]	HP回復のブドウ(大)[80%]	7	オフェンスアップ	8	35%	15	—	40	60%	HP回復のブドウ(大)[Lv26、247]/エンジェルセイバー[Lv47、30400]	R-13
R-14	律儀な傭兵	73 クリア後	6	15441	[illegible]	HP回復のブドウ(大)[80%]	15	守りの構え	7	25%	30	—	40	60%	HP回復のブドウ(大)[Lv26、247]	R-14
R-15	貴族バイロン ※2	主人公の第1章をクリア後	4	2816	[illegible]	SP回復のプラム(大)[80%]	7	メンタルアップ	8	35%	15	—	40	60%	SP回復のプラム(大)[Lv28、855]/HP回復のブドウ(大)[Lv26、247]	R-15
R-16	凍てつく剣のジョシュア	オルベリク編第4章クリア後	5	9000	[illegible]	SP回復のプラム(大)[30%]	10	愛のラプソディア【剣】	7	30%	20	—	40	50%	察知のブレスレット[Lv42、4930]/フォースシールド[Lv71、24480]/ドラゴンセイバー[Lv73、49300]	R-16
R-17	アンジェラ ※3	主人公の第1章をクリア後	2	605	[illegible]	BP回復のザクロ(大)[20%]	3	斬りつける【剣】	9	80%	5	宿屋の割引情報	45	40%	ジョシュアのポエム[Lv56、—]/氷のアミュレット[Lv30、6080]/属攻増強のナッツ(特大)[Lv51、5472]/雪隠れのケープ[Lv23、3458]	R-17
R-18	衛兵	主人公の第1章をクリア後	7	24320	[illegible]	インペリアルヘルム[8%]	20	オフェンスアップ	6	20%	40	武具屋の商品追加情報	50	30%	体力のネックレス[Lv50、19000]/HP/SP回復のジャム[Lv41、14250]/復活のオリーブ(大)[Lv30、2850]	R-18
R-19	達観した老人	主人公の第1章をクリア後	5	7823	[illegible]	BP回復のザクロ(大)[80%]	10	メンタルダウン	7	30%	20	—	40	60%	HP回復のブドウ(大)[Lv26、247]/BP回復のザクロ(大)[Lv27、722]	R-19
R-20	薬師オーゲン	76 開始後	6	13256	[illegible]	毒の治療ハーブ[60%]	15	【調合】全快薬	7	25%	30	—	40	60%	創物の素材[Lv13、5]/創物の素材(拡散)[Lv19、95]/超創物の素材[Lv51、2470]/超創物の素材(拡散)[Lv55、3040]	R-20
アトラスダム周辺(P.097～099)にいる人々																
S-01	衛兵	最初から	7	22374	[illegible]	トリニティソード[8%]	20	フィジカルアップ	6	8%	40	隠されたアイテムの情報	10	100%	SP回復のプラム[Lv16、264]/HP回復のブドウ[Lv14、55]	S-01
S-02	衛兵	最初から	8	29677	[illegible]	闇の精霊石(特大)[70%]	25	無双突き【槍】	6	5%	45	隠されたアイテムの情報	10	100%	雷の精霊石[Lv16、220]/闇の精霊石[Lv16、220]	S-02
S-03	風景画家の弟	79 パターンBクリア後	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	25	50%	キャンディ[Lv12、10]/木の実[Lv12、10]	S-03
S-04	風景画家	79 パターンBクリア後	2	605	[illegible]	HP全体回復のブドウ[10%]	3	筆投げまくり【短剣】	9	80%	5	—	25	50%	復活のオリーブ(大)[Lv30、2850]/プラムの樹液[Lv23、190]/最後の作品[Lv42、1520]	S-04
S-05	絵画好きの貴族 ※4	サイラス編第1章クリア後	4	2816	[illegible]	SP回復のプラム(大)[40%]	7	大火炎魔法【火】	8	35%	15	—	1	90%	SP回復のプラム(大)[Lv28、855]	S-05
S-06	衛兵	最初から	7	24320	[illegible]	火の精霊石(特大)[50%]	20	守りの構え	6	8%	40	隠されたアイテムの情報	1	100%	精神のピアス[Lv17、396]	S-06
S-07	少年	最初から	—	—	—	—	—	—	—	—	—	隠されたアイテムの情報	5	100%	身かわし盾[Lv36、2520]/シルバースピア[Lv34、3920]/ストーンボウ[Lv31、1120]/コンポジットスタッフ[Lv33、1680]	S-07
S-08	衛兵	最初から	5	7823	[illegible]	火の精霊石(大)[50%]	10	やたらめったら斬り【剣】	7	30%	20	隠されたアイテムの情報	10	100%	大きな鳥の羽[Lv15、440]/小さな杯[Lv17、440]/財布[Lv17、1100]	S-08
S-09	美しい吟遊詩人 ※5	サイラス編第1章クリア後	3	983	[illegible]	財布[10%]	5	スラッシュ【短剣】	8	60%	10	ソクラスの詩	12	60%	光の精霊石[Lv16、190]	S-09
S-10	情報通ミロ ※6	サイラス編第1章クリア後～50 パターンBクリア前まで	5	7823	[illegible]	ブドウの樹液[80%]	10	睡眠薬	7	30%	20	モウガラシという植物	10	90%	薬の素材[Lv13、5]/薬の素材(拡散)[Lv19、95]	S-10
S-11	老婆	最初から	3	983	[illegible]	闇の精霊石(大)[50%]	5	大火炎魔法【火】	8	60%	10	隠されたアイテムの情報	10	100%	闇の精霊石[Lv16、190]/復活のオリーブ[Lv19、475]	S-11
S-12	商人	サイラス編第1章1-7以降	2	605	[illegible]	SP回復のプラム[70%]	3	スラッシュ【短剣】	9	80%	5	隠されたアイテムの情報	1	100%	銀のかみかざり[Lv17、855]/羽根つき帽子[Lv15、627]/リネンのローブ[Lv13、912]	S-12
S-13	守衛 ※7	最初から	5	7823	[illegible]	風の精霊石(大)[50%]	10	ブラインドアロー【弓】	7	30%	—	—	—	100%	雷の精霊石[Lv16、220]/光の精霊石[Lv16、220]	S-13
S-14	守衛	サイラス編第1章1-3のみ	5	7823	[illegible]	風の精霊石(大)[50%]	10	ブラインドアロー【弓】	7	30%	—	守衛の近況	—	100%	雷の精霊石[Lv16、220]/光の精霊石[Lv16、220]	S-14
S-15	お供志望の青年	サイラス編第1章クリア後～37 パターンBクリア前まで	3	983	[illegible]	ハンカチーフ[80%]	5	ハイスラスト【剣】	8	60%	10	—	8	90%	ナゾの花[Lv29、475]	S-15
S-16	衛兵	最初から	6	14205	[illegible]	スピリットボウ[8%]	15	ポイントショット【弓】	7	10%	30	隠されたアイテムの情報	10	100%	体力のピアス[Lv17、396]	S-16
S-17	目つきの悪い金貸し	80 クリア後～88 クリア前まで	4	2816	[illegible]	魔力の斧[12%]	7	恐喝	8	35%	15	—	1	90%	ブドウの樹液[Lv16、48]	S-17
S-18	薬師	最初から	2	605	[illegible]	HP回復のブドウ[80%]	3	メンタルアップ	9	80%	5	「導く」必要レベル緩和情報	1	100%	薬の素材[Lv13、4]/薬の素材(拡散)[Lv19、80]/ブドウの樹液[Lv16、32]/プラムの樹液[Lv23、160]	S-18
S-19	酒場の客	最初から	10	41638	[illegible]	歴戦の斧[2%]	40	無双突き【槍】	4	5%	70	隠されたアイテムの情報	1	100%	アイアンアーマー[Lv21、2565]/復活のオリーブ[Lv19、475]/アイアンアクス[Lv14、760]	S-19
S-20	酒場の客	最初から	4	2816	[illegible]	チャクラバンド[12%]	7	混乱の粉	8	35%	35	隠されたアイテムの情報	10	100%	シンクガニ[Lv1、190]	S-20
S-21	メダルを持つ酔った男	サイラス編第1章クリア後～83 ①まで	6	15441	[illegible]	契りのメダル[100%]	15	毒薬	7	25%	30	—	10	80%	雷の精霊石[Lv16、190]/会心のピアス[Lv17、266]	S-21
S-22	つけまわす商人	サイラス編第1章クリア後	4	2816	[illegible]	ドクリミキの葉[80%]	7	フィジカルアップ	8	35%	15	—	10	90%	バックラー[Lv12、38]/とんがり帽子[Lv14、513]/ブロンズベスト[Lv14、1026]	S-22
S-23	町人	最初から	2	605	[illegible]	さびしい財布[80%]	3	HP回復のブドウ(大)	9	80%	5	宿屋の割引情報	10	100%	特上の牛乳[Lv1、70]	S-23
S-24	衛兵	最初から	4	2816	[illegible]	SP回復のプラム(大)[50%]	7	守りの構え	9	35%	15	武具屋の商品追加情報	10	100%	俊敏のピアス[Lv17、308]	S-24
S-25	ダン	サイラス編第1章クリア後	3	983	[illegible]	ブドウの樹液[50%]	5	短剣投げまくり【短剣】	8	60%	10	—	10	80%	風の精霊石[Lv16、190]/風の精霊石(大)[Lv26、1615]	S-25
S-26	たおやかな農民	67 パターンBクリア後	2	605	[illegible]	雷の精霊石[50%]	3	急所突き【槍】	9	80%	5	—	40	60%	HP/SP回復のジャム[Lv41、14250]/速度増強のナッツ(特大)[Lv51、5472]/火の精霊石(特大)[Lv34、5985]	S-26
S-27	少年	最初から	—	—	—	—	—	—	—	—	—	「買取る」値引き確率UP情報	1	100%	大鶏の卵[Lv12、29]	S-27
S-28	少女	最初から	—	—	—	—	—	—	—	—	—	隠されたアイテムの情報	5	100%	HP回復のブドウ[Lv14、48]/SP回復のプラム[Lv16、228]/ガラクタの入った小袋[Lv19、1330]/大きな鳥の羽[Lv15、380]	S-28
S-29	青年の母親	サイラス編第1章クリア後	2	605	[illegible]	雷の精霊石[50%]	3	全力斬り【斧】	9	80%	5	—	8	90%	闇の精霊石[Lv16、190]/闇の精霊石(大)[Lv26、1615]	S-29
S-30	腕のいい料理人	サイラス編第1章クリア後	4	2816	[illegible]	火の精霊石(大)[50%]	7	フランベ【火】	8	35%	15	—	1	90%	フライングヘルム[Lv21、1330]/火の精霊石[Lv16、190]	S-30
S-31	元気のいい少女	サイラス編第1章クリア後	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	1	100%	オリーブの花[Lv28、428]	S-31
S-32	元・貴族の召使い	サイラス編第1章クリア後	2	605	[illegible]	はたき[30%]	3	SP回復のプラム	9	80%	5	—	5	80%	ランドール家執事の手帳[Lv1、6080]	S-32
S-33	穏やかな女性	サイラス編第1章クリア後	2	605	[illegible]	氷の精霊石[50%]	3	乱れうち【弓】	9	80%	5	—	5	80%	氷の精霊石[Lv16、190]	S-33
S-34	目つきの悪い金貸し	サイラス編第1章クリア後～80 クリア前まで	4	2816	[illegible]	魔力の斧[12%]	7	恐喝	8	35%	15	—	1	90%	ブドウの樹液[Lv16、48]	S-34
S-35	テラキア	サイラス編第1章クリア後～60 クリア前まで	3	983	[illegible]	SP回復のプラム(大)[30%]	5	聖職者の哲学	8	60%	10	—	1	90%	SP回復のプラム[Lv16、228]	S-35
S-36	察しのいい職員 ※8	28 開始後	2	605	[illegible]	ドクリミキの葉[50%]	3	短剣投げまくり【短剣】	9	80%	5	—	1	90%	氷の精霊石[Lv16、190]/プラムの樹液[Lv23、190]	S-36

※1：73 クリア後に、「誘惑／導く」が実行可能になる。
※2：74 パターンBでクリアした場合、名称が「庶民バイロン」に変化する。
※3：オルベリク編第4章クリア後は、情報が得られなくなるほか、所持品に「アダマン帽」が追加される。
※4：79 クリア後に、「誘惑／導く」が実行可能になる。　※5：10 パターンBでクリアした場合、「誘惑／導く」が実行可能になる。
※6：50 パターンBでクリアした場合、「誘惑／導く」が実行可能になる。　※7：サイラス編第1章開始後に、「誘惑／導く」が実行可能になる。
※8：29 29 クリア後に、誘惑成功率が90%、導く可能Lvが1、探る成功率が100%になる。

No.	町の人の名称	時期	強さ	試合／けしかける HP	弱点	ドロップアイテム	試合可能Lv	誘惑／導く 得意技	加勢回数	誘惑成功率	導く可能Lv	聞き出す／探る 持っている情報	聞き出す可能Lv	探る成功率	盗む／買取る 所持品	No.
アトラスダム周辺（P.097～099）にいる人々のつづき																
S-37	学者ラッセル	サイラス編第1章1-3～1-6まで	—	—	—	—	—	—	—	—	—	ラッセルの近況	—	—	—	S-37
S-38	司書メルセデス	サイラス編第1章1-3～1-6まで	—	—	—	—	—	—	—	—	—	司書の証言	—	—	—	S-38
S-39	司書メルセデス ※1	最初から～20クリア前まで	3	983	[illegible]	ブドウの樹液［50%］	5	メンタルアップ	8	60%	10	—	—	100%	スイミンカの葉［Lv13、5］／コンラントの葉［Lv13、5］／司書の手紙［Lv1、50］	S-39
S-40	熱心な読書家	サイラス編第1章クリア後	2	605	[illegible]	HP全体回復のブドウ［10%］	3	全力投本	9	80%	5	—	1	90%	風の精霊石［Lv16、190］	S-40
S-41	イヴォン学長 ※2	サイラス編第1章開始後～サイラス編第1章クリア前まで	—	—	—	—	—	—	—	—	—	学長の近況	—	100%	SP回復のプラム（大）［Lv28、1080］	S-41
S-42	パウル	91クリア後	5	7823	[illegible]	ドクリミキの葉［80%］	10	大雷撃魔法【雷】	7	30%	20	—	1	90%	スイミンカの葉［Lv13、4］／精神のピアス［Lv17、288］	S-42
S-43	テレーズ	サイラス編第4章クリア後	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	40	50%	回避増強のナッツ（大）［Lv31、2280］／エレメントブースター［Lv27、4000］	S-43
S-44	黒騎士グスタフ	オルベリク編第4章クリア後	7	28320	[illegible]	フィジカルベルト［10%］	20	十文字斬り【剣】	6	20%	40	—	40	50%	グスタフの盾［Lv60、19200］／銀の入った革袋［Lv54、14400］	S-44
S-45	クリス	サイラス編第1章クリア後（サイラスが主人公の場合のみ）～1クリア前まで	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	S-45
S-46	メアリー王女	91クリア後	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	1	90%	体力のピアス［Lv17、342］	S-46
ノーブルコート周辺（P.100～101）にいる人々																
T-01	旅芸人座長	1クリア後～81クリア前まで	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	1	100%	復活のオリーブ［Lv1、—］／硝子玉［Lv1、—］／蜃気楼の帽子［Lv1、—］	T-01
T-02	不器用な青年 ※3	主人公の第1章をクリア後	3	983	[illegible]	SP回復のプラム［80%］	5	短剣投げまくり【短剣】	8	60%	10	—	15	70%	SP回復のプラム［Lv16、228］／沈黙の治療ハーブ［Lv15、29］	T-02
T-03	門番	主人公の第1章をクリア後	6	15441	[illegible]	HP回復のブドウ（大）［80%］	15	オフェンスアップ	7	25%	30	隠されたアイテムの情報	15	60%	ヘヴィブレイド［Lv27、11400］	T-03
T-04	門番	主人公の第1章をクリア後	6	15441	[illegible]	エレメントライトアーマー［8%］	15	ディフェンスアップ	7	25%	30	—	15	80%	ムーンブレイド［Lv37、22800］	T-04
T-05	自作する旅人	主人公の第1章をクリア後	3	983	[illegible]	HP/SP回復のジャム［30%］	5	—	—	—	—	織物の活用法	20	70%	察知のリング［Lv26、2090］／会心のリング［Lv26、2090］	T-05
T-06	商人	テリオン編第2章2-9～2-10まで	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	水晶鉱石［Lv28、—］	T-06
T-07	老人	テリオン編第2章クリア後	1	280	[illegible]	HP回復のブドウ（大）［10%］	1	パワーブロウ【杖】	9	100%	1	—	20	70%	HP回復のブドウ［Lv14、48］／HP回復のブドウ（大）［Lv26、247］／HP全体回復のブドウ［Lv31、684］	T-07
T-08	クリス	1クリア後～81クリア前まで	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	T-08
T-09	町人	主人公の第1章をクリア後	3	983	[illegible]	HP回復のブドウ（大）［60%］	5	ポイントショット【弓】	8	60%	10	隠されたアイテムの情報	30	30%	HP回復のブドウ（大）［Lv26、247］／SP回復のプラム（大）［Lv28、855］	T-09
T-10	レオン・バストラル？ ※4	85開始後	5	7823	[illegible]	沈黙の治療ハーブ［50%］	1	スピードアップ	7	30%	20	—	30	60%	スピア［Lv13、114］／カイトシールド［Lv19、2280］	T-10
T-11	町人	テリオン編第2章クリア後	3	983	[illegible]	BP回復のザクロ［30%］	5	短剣投げまくり【短剣】	8	60%	10	—	20	70%	ふくらんだ財布［Lv26、4180］／オリーブの花［Lv28、428］／ナゾの花［Lv29、475］	T-11
T-12	町人	主人公の第1章をクリア後	4	2816	[illegible]	睡眠の治療ハーブ［40%］	7	暗闇の治療薬	8	35%	15	—	15	80%	ソウルナイフ［Lv50、55500］／睡眠の治療ハーブ［Lv15、45］	T-12
T-13	少年	主人公の第1章をクリア後	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	15	80%	BP回復のザクロ［Lv15、285］／体力のブレスレット［Lv38、6175］	T-13
T-14	砂漠の商人	テリオン編第2章2-4～2-6まで	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	オアシスの水［Lv24、—］	T-14
T-15	人当たりのよい骨董商	主人公の第1章をクリア後	2	605	[illegible]	沈黙の治療ハーブ［30%］	3	沈黙の治療薬	9	80%	5	隠されたアイテムの情報	20	70%	ローラの手帳［Lv42、48］	T-15
T-16	老婆	主人公の第1章をクリア後	6	13256	[illegible]	ウォーハンマー［8%］	15	—	—	—	—	隠されたアイテムの情報	30	40%	ソウルナイフ［Lv50、35150］／魔術師のローブ［Lv62、38760］	T-16
T-17	町人	主人公の第1章をクリア後	7	24320	[illegible]	ディザスターランス［8%］	20	無双突き【槍】	6	20%	40	—	15	80%	オリーブの花［Lv28、428］／ナゾの花［Lv29、475］／何かの種［Lv12、10］	T-17
T-18	町人	主人公の第1章をクリア後	4	2816	[illegible]	睡眠の治療ハーブ［40%］	30	—	—	—	—	—	15	80%	会心のブレスレット［Lv38、5510］／体力のリング［Lv26、2850］	T-18
T-19	成し遂げた老人	主人公の第1章をクリア後	5	7823	[illegible]	沈黙の治療ハーブ［50%］	10	毒薬	7	30%	20	—	15	70%	老人でも扱える短弓［Lv42、9310］	T-19
T-20	学者バーラム ※5	テリオン編第2章2-3～テリオン編第2章クリア前まで、テリオン、トレサ編第4章クリア後	6	13256	[illegible]	HP/SP回復のジャム［60%］	15	特大雷撃魔法【雷】	7	25%	30	—	15	80%	司祭の帽子［Lv30、5928］／タワーシールド［Lv40、13680］	T-20
T-21	学者オルリック ※6	テリオン、トレサ編第4章クリア後	6	13256	[illegible]	HP/SP回復のジャム［60%］	1	特大火炎魔法【火】	7	25%	30	—	15	80%	魔術師のローブ［Lv62、38760］／火の精霊石（特大）［Lv34、5985］	T-21
T-22	船員ミック ※6	85開始後	5	7823	[illegible]	起動物の素材（拡散）［50%］	1	フィジカルアップ	7	30%	20	—	30	60%	SP回復のプラム（大）［Lv28、450］／葉の素材（拡散）［Lv19、50］	T-22
T-23	船員マック ※6	85開始後	5	7823	[illegible]	ナゾの花［50%］	1	フィジカルダウン	7	30%	20	—	30	60%	BP回復のザクロ［Lv15、150］／創物の素材［Lv13、3］	T-23
T-24	拾う男性	80クリア後	2	605	[illegible]	復活のオリーブ（大）［20%］	1	ポイズンスラッシュ【短剣】	9	80%	5	—	20	60%	硝子玉［Lv12、10］／何かの原石［Lv12、27］／大きな鳥の羽［Lv15、380］／勉強道具［Lv42、2660］／擦り切れた靴［Lv12、10］	T-24
T-25	酒場の客	主人公の第1章をクリア後	4	2816	[illegible]	SP回復のプラム［80%］	7	大雷撃魔法【雷】	8	35%	35	隠されたアイテムの情報	30	40%	グランドヘルム［Lv37、9120］	T-25
T-26	酒場の客	主人公の第1章をクリア後	3	983	[illegible]	混乱の治療ハーブ［30%］	5	乱れうち【弓】	8	60%	30	宿屋の割引情報	20	40%	光の精霊石（大）［Lv26、1615］／闇の精霊石（大）［Lv26、1615］／雷の精霊石（大）［Lv26、1615］	T-26
T-27	酒場の客	主人公の第1章をクリア後	1	280	[illegible]	暗闇の治療ハーブ［10%］	1	突き【槍】	9	100%	21	武具屋の商品追加情報	26	40%	バンデットスピア［Lv26、9500］／ラージヘルム［Lv22、1596］／精神のリング［Lv26、2850］	T-27
T-28	酒場の客	主人公の第1章をクリア後	5	7823	[illegible]	雪隠れのフード［10%］	10	HP全体回復の大技	7	30%	50	隠されたアイテムの情報	25	50%	インペリアルベスト［Lv43、18240］	T-28
T-29	町人	主人公の第1章をクリア後	3	983	[illegible]	BP回復のザクロ［30%］	5	急所突き【槍】	8	60%	10	隠されたアイテムの情報	20	70%	BP回復のザクロ［Lv15、285］／SP増強のナッツ（大）［Lv31、2280］／エレメントヘヴィアーマー［Lv43、18240］	T-29
T-30	商人	テリオン編第2章2-7～2-8まで	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	ワイバーンの皮膜［Lv26、—］	T-30
T-31	レブロー男爵 ※7	プリムロゼ編第3章3-2～3-3まで、44開始後	3	983	[illegible]	SP回復のプラム［80%］	5	大火炎魔法【火】	8	60%	10	—	35	30%	メイジスタッフ［Lv34、17100］／身かわし盾［Lv24、3420］	T-31
T-32	アンナ夫人	プリムロゼ、サイラス編第4章クリア後	2	605	[illegible]	SP回復のプラム（大）［30%］	3	クリティカルアップ	9	80%	5	—	30	80%	シルバーダガー［Lv25、8550］	T-32
T-33	町人	主人公の第1章をクリア後	2	605	[illegible]	復活のオリーブ［20%］	3	HP回復のブドウ（大）	9	80%	5	「誘惑」成功確率UP情報	30	30%	クレセントダガー［Lv30、11400］	T-33
T-34	裏切られた男 ※8	主人公の第1章をクリア後	7	22374	[illegible]	SP回復のプラム［80%］	20	オールダウン	6	20%	40	—	15	70%	さびしい財布［Lv12、29］／擦り切れた靴［Lv12、10］／麻紐の切れ端［Lv12、10］	T-34
T-35	魔槍のコンドラート	オルベリク編第4章クリア後	5	9000	[illegible]	風の精霊石（大）［30%］	10	神風5連突き【槍】	7	30%	20	—	40	50%	名手の槍［Lv72、61750］	T-35
T-36	墓守の老人 ※9	主人公の第1章をクリア後	5	7823	[illegible]	マギアハチェット［10%］	10	毒薬	7	30%	20	—	15	70%	精神のブレスレット［Lv38、6175］／BP回復のザクロ（大）［Lv27、722］／BP回復のザクロ（大）［Lv27、722］	T-36
T-37	芸人希望の男	81開始後～81クリア前まで	—	—	—	—	—	急所突き【槍】	8	100%	15	—	1	100%	チャクラバンド［Lv1、—］	T-37
T-38	物憂げな青年	3クリア後	2	605	[illegible]	HP回復のブドウ［40%］	3	急所突き【槍】	9	80%	5	—	5	80%	毒の瓶詰［Lv17、190］／暗闇の瓶詰［Lv17、190］／混乱の瓶詰［Lv17、190］／睡眠の瓶詰［Lv17、190］	T-38
T-39	少年の母親	80クリア後	1	280	[illegible]	SP回復のプラム［80%］	1	スラッシュ【短剣】	9	100%	1	隠されたアイテムの情報	15	70%	SP回復のプラム［Lv16、228］／沈黙の治療ハーブ［Lv15、29］	T-39
T-40	町人	主人公の第1章をクリア後	2	605	[illegible]	HP回復のブドウ（大）［30%］	3	暗闇薬	9	80%	5	「盗む」成功確率UP情報	15	80%	HP回復のブドウ（大）［Lv26、247］／HP回復のブドウ（大）［Lv26、247］	T-40

※1：20開始後～20クリア前までは、「誘惑／導く」「聞き出す」が実行可能になり、聞き出す可能Lvは20、探る成功率は50%になる（「司書の手紙」は入手不可）。さらに20開始後～20クリア前までは、聞き出す可能Lvが1、探る成功率が90%になり、所持品に「司書の手紙」が追加される。
※2：サイラス編第1章1-3時は、「探る」以外のFCが実行できなくなり、「探る」で情報「学長の近況」が入手できる（それ以外は情報を得られない）。
※3：83パターンAでクリアした場合、「誘惑／導く」が実行可能になる。
※4：85クリア後に、名称が「にせものレオン」に変化するほか、「誘惑／導く」が実行可能になる。
※5：テリオン、トレサ編第4章クリア後に、試合可能Lvが1になるほか、テリオン、トレサ編第4章クリア後～85クリア前までは、「誘惑／導く」が実行できない。
※6：85クリア後に、「誘惑／導く」が実行可能になる。
※7：46開始後に、ドロップアイテムが「光の精霊石（大）［40%］」に変わる。また、46開始後～46クリア前までは「誘惑／導く」が実行できない。
※8：82クリア後に、名称が「復讐を果たした男」に変化する。　※9：83クリア後に、「誘惑／導く」が実行可能になる。

No.	町の人の名称	時期	強さ	試合／けしかける HP	弱点	ドロップアイテム	試合可能Lv	誘惑／導く 得意技	加勢回数	誘惑成功率	導く可能Lv	聞き出す／探る 持っている情報	聞き出す可能Lv	探る成功率	盗む／買取る 所持品	No.
ノーブルコート周辺（P.100〜101）にいる人々のつづき																
T-41	ジャン	プリムロゼ編第4章クリア後	8	32000	[illegible]	フィジカルベルト［10%］	25	斬り落とし（全体）【剣】	6	15%	45	—	40	50%	ヒュプノクラウン［Lv72、36480］／クリスタルベスト［Lv73、52440］	T-41
T-42	工作好きな少年	80 クリア後	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	1	100%	BP回復のザクロ［Lv15、285］／創物の素材［Lv13、5］	T-42
T-43	本好きな少女	80 クリア後	—	—	—	—	—	—	—	—	—	隠されたアイテムの情報	1	100%	復活のオリーブ［Lv19、475］／ドクリミキの葉［Lv13、5］	T-43
T-44	テラキア	80 クリア後〜84 クリア前まで	3	983	[illegible]	SP回復のプラム（大）［30%］	1	聖職者の哲学	8	60%	10	—	15	70%	SP回復のプラム［Lv16、228］	T-44
ウィスパーミル周辺（P.103〜104）にいる人々																
U-01	残党リーダー	67 開始後〜67 クリア前まで	8	26116	[illegible]	雷の精霊石（大）［80%］	25	—	—	—	—	—	40	60%	—	U-01
U-02	のんきな羊飼い	オフィーリア編第4章クリア後	2	605	[illegible]	風の精霊石（特大）［20%］	3	突き【槍】	9	80%	5	隠されたアイテムの情報	40	60%	SP回復のプラム（大）［Lv28、855］／風の精霊石（特大）［Lv34、5985］	U-02
U-03	震える行商人	オフィーリア編第4章クリア後	7	24320	[illegible]	雷の精霊石（特大）［70%］	20	—	—	—	—	大狼の出現場所	45	50%	SP回復のプラム（大）［Lv28、855］／スイミンカの葉［Lv13、5］／コンテントの葉［Lv13、5］／体力のネックレス［Lv50、19000］	U-03
U-04	リアナ	67 開始後	3	983	[illegible]	BP回復のザクロ（大）［50%］	5	HPヒール	8	60%	10	—	40	30%	大司教の杖［Lv75、84000］	U-04
U-05	聖火騎士エリザ	67 開始後	8	27303	[illegible]	復活のオリーブ（大）［80%］	25	激励	6	15%	45	—	40	60%	SP回復のプラム（大）［Lv28、855］／火の精霊石（特大）［Lv34、5985］	U-05
U-06	老人 ※1	44 開始後	8	27303	[illegible]	超創物の素材（拡散）［80%］	25	スピードアップ	6	15%	45	—	40	60%	SP回復のプラム（大）［Lv28、855］／ドクリミキの葉［Lv13、5］	U-06
U-07	たおやかな農民 ※2	オフィーリア編第4章クリア後	2	605	[illegible]	雷の精霊石［50%］	3	急所突き【槍】	9	80%	5	—	40	60%	HP/SP回復のジャム［Lv41、14250］／速度増強のナッツ（特大）［Lv51、5472］／火の精霊石（特大）［Lv34、5985］	U-07
U-08	村人 ※3	オフィーリア編第4章クリア後	5	7823	[illegible]	SP回復のプラム（大）［80%］	10	癒しの揺り籠	7	30%	20	宿屋の割引情報	45	40%	HP全体回復のブドウ［Lv31、684］／SP回復のプラム（大）［Lv28、855］／SP回復のプラム（大）［Lv28、855］	U-08
U-09	熱心な兼業農家	36 パターンBクリア後	7	22374	[illegible]	恐怖の治療ハーブ［40%］	7	HP全体回復の特大技	6	35%	15	—	40	60%	毒の瓶詰［Lv17、190］／何かの種［Lv12、10］／創物の素材（拡散）［Lv19、95］	U-09
U-10	村人 ※3	オフィーリア編第4章クリア後	8	29677	[illegible]	闇の精霊石（特大）［80%］	25	無双突き【槍】	6	15%	45	隠されたアイテムの情報	40	50%	雷の精霊石（特大）［Lv34、5670］／風の精霊石（特大）［Lv34、5670］／光の精霊石（特大）［Lv34、5670］	U-10
U-11	村人 ※3	オフィーリア編第4章クリア後	4	2816	[illegible]	SP回復のプラム（大）［80%］	7	—	—	—	—	よろず屋の商品追加情報	50	30%	HP回復のブドウ（大）［Lv26、247］／HP回復のブドウ（大）［Lv26、247］／HP全体回復のブドウ［Lv31、684］	U-11
U-12	噂好きの男性	オフィーリア編第4章クリア後	4	2816	[illegible]	超創物の素材［40%］	7	パニックスラッシュ【短剣】	8	35%	15	—	40	60%	察知のブレスレット［Lv38、5510］／察知のリング［Lv26、2090］	U-12
U-13	苦笑する村人	オフィーリア編第4章クリア後	6	15441	[illegible]	エレメントハット［8%］	15	オフェンスアップ	7	25%	30	隠されたアイテムの情報	45	50%	デススラッシャー［Lv72、61750］	U-13
U-14	村人 ※3	オフィーリア編第4章クリア後	7	24320	[illegible]	インペリアルヘルム［8%］	20	やたらめったら斬り【剣】	6	20%	40	隠されたアイテムの情報	40	50%	回避増強のナッツ（特大）［Lv51、5472］／HP増強のナッツ（特大）［Lv51、5472］	U-14
U-15	テラキア ※4	84 クリア後	3	983	[illegible]	SP回復のプラム（大）［30%］	5	聖職者の哲学	8	60%	10	—	40	60%	SP回復のプラム［Lv16、228］	U-15
U-16	老婆 ※3	オフィーリア編第4章クリア後	9	31146	[illegible]	大聖火のローブ［5%］	30	メンタルアップ	5	10%	50	「導く」必要レベル緩和情報	45	40%	スリッジハンマー［Lv46、33250］／精神のネックレス［Lv50、19000］	U-16
リブルタイド周辺（P.105〜106）にいる人々																
V-01	商船船長レオン	85 クリア後	9	40000	[illegible]	ルーングレイヴ［5%］	10	神風5連突き【槍】	5	10%	50	—	40	50%	歴戦の槍［Lv76、84000］	V-01
V-02	話好きな商人	トレサ編第1章クリア後	3	983	[illegible]	沈黙の治療ハーブ［60%］	5	混乱薬	8	60%	10	—	8	70%	ドクリミキの葉［Lv13、4］／スイミンカの葉［Lv13、4］／コンテントの葉［Lv13、4］	V-02
V-03	ル・マン	トレサ編第1章クリア後	1	280	[illegible]	BP回復のザクロ［30%］	1	拳骨【杖】	9	100%	1	—	1	90%	簡単! 冒険者入門［Lv23、1440］／古びたコイン［Lv18、2700］／銅版のランタン［Lv17、1080］	V-03
V-04	カラゴサから来た女性	98 パターンBクリア後	2	605	[illegible]	毒の治療ハーブ［40%］	3	短剣投げまくり【短剣】	9	80%	5	—	40	60%	秘薬の素材［Lv51、2470］／SP回復のプラム（大）［Lv28、855］	V-04
V-05	キャラバンの男性 ※5	トレサ編第1章クリア後	3	983	[illegible]	BP回復のザクロ［70%］	5	やたらめったら斬り【剣】	8	60%	10	—	8	70%	HP回復のブドウ（大）［Lv26、234］／SP回復のプラム（大）［Lv28、810］／復活のオリーブ（大）［Lv30、2700］	V-05
V-06	海賊殺しのビクトリノ	オルベリク編第4章クリア後	5	7823	[illegible]	HP回復のブドウ（大）［30%］	10	海賊殺しの一撃【剣】	7	30%	20	—	40	50%	パワーベルト［Lv27、4000］／トリニティソード［Lv56、41400］	V-06
V-07	商人	最初から	3	983	[illegible]	睡眠の治療ハーブ［70%］	5	混乱薬	8	60%	10	隠されたアイテムの情報	8	80%	暗闇の治療ハーブ［Lv15、29］／睡眠の治療ハーブ［Lv15、29］／気絶の治療ハーブ［Lv15、29］	V-07
V-08	商人オルネオ	最初から	4	2816	[illegible]	ラージヘルム［12%］	7	急所突き【槍】	8	35%	15	—	40	50%	全回復のジャム［Lv46、19000］／回避増強のナッツ（大）［Lv31、2280］／獣のスカーフ［—、16500］	V-08
V-09	マリーネ	最初から	3	983	[illegible]	SP回復のプラム［50%］	5	さみだれ矢【弓】	8	60%	10	—	40	50%	竜のスカーフ［—、16500］／めずらしい石［Lv28、5700］／属防増強のナッツ（大）［Lv31、2280］	V-09
V-10	町人	最初から	4	2816	[illegible]	混乱の治療ハーブ［80%］	7	大火炎魔法【火】	8	35%	15	宿屋の割引情報	8	70%	形見のモリ［Lv15、—］／回避増強のナッツ［Lv19、950］	V-10
V-11	商人	トレサ編第1章1-5のみ	—	—	—	—	1	—	—	—	—	—	—	—	暗闇の治療ハーブ［—、24］／混乱の治療ハーブ［—、24］／木の実［—、8］／キャンディ［—、8］	V-11
V-12	商人	トレサ編第1章1-5のみ	—	—	—	—	3	—	—	—	—	—	—	—	恐怖の治療ハーブ［—、24］／ハンカチーフ［—、13］／スキットル［—、16］	V-12
V-13	古物商	トレサ編第1章クリア後	3	983	[illegible]	シルバーアクス［16%］	5	ぶん殴る【斧】	8	60%	10	隠されたアイテムの情報	10	70%	冒険家の装備［Lv1、490］	V-13
V-14	商人	トレサ編第1章1-5のみ	—	—	—	—	3	—	—	—	—	—	—	—	眠り草［—、20］／HP回復のブドウ［—、40］	V-14
V-15	メアリー王女	サイラス編第4章クリア後〜91 開始前まで	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	1	90%	体力のピアス［Lv17、342］	V-15
V-16	酒商人 ※6	最初から	2	605	[illegible]	BP回復のザクロ［40%］	3	急所突き【槍】	9	80%	5	隠されたアイテムの情報	1	90%	ブドウ酒［—、50］	V-16
V-17	トニー ※7	トレサ編第1章クリア後	5	7823	[illegible]	HP回復のブドウ（大）［50%］	10	無双突き【槍】	7	30%	20	—	1	90%	ヘヴィボウ［Lv26、11400］	V-17
V-18	マチルダ ※7	トレサ編第1章クリア後	3	983	[illegible]	SP回復のプラム［50%］	5	スリープアロー【弓】	8	60%	10	—	1	90%	プレートシールド［Lv22、2964］	V-18
V-19	町人	最初から	3	983	[illegible]	HP回復のブドウ（大）［30%］	5	ポイズンアロー【弓】	8	60%	10	隠されたアイテムの情報	12	40%	スティングダガー［Lv16、1330］／黒い装束［Lv17、1710］	V-19
V-20	疑われた男	64 パターンBクリア後	3	983	[illegible]	惑わしの短剣［16%］	5	—	—	—	—	—	1	90%	HP回復のブドウ（大）［Lv26、250］	V-20
V-21	老婆	最初から	10	38307	[illegible]	歴戦の槍［2%］	40	極撃【槍】	4	5%	60	武具屋の商品追加情報	1	90%	BP回復のザクロ［Lv15、240］／BP回復のザクロ（大）［Lv27、608］／BP回復のザクロ（特大）［Lv34、2688］	V-21
V-22	町人	最初から	6	15441	[illegible]	HP全体回復のブドウ［70%］	15	—	—	—	—	「買取る」値引き確率UP情報	10	50%	HP回復のブドウ［Lv14、35］／HP回復のブドウ［Lv14、35］／SP回復のプラム［Lv16、168］／SP回復のプラム［Lv16、168］	V-22
V-23	トニーの母親	トレサ編第1章クリア後	4	2816	[illegible]	HP回復のブドウ（大）［50%］	7	大氷結魔法【氷】	8	35%	15	隠されたアイテムの情報	8	70%	雷の精霊石［Lv16、190］／雷の精霊石（大）［Lv26、1615］	V-23
V-24	異国の老婆	トレサ編第1章クリア後〜5 クリア前まで	2	605	[illegible]	暗闇の治療ハーブ［50%］	3	HP回復のブドウ	9	80%	5	—	10	70%	火の精霊石［Lv16、180］／氷の精霊石［Lv16、180］／雷の精霊石［Lv16、180］／風の精霊石［Lv16、180］	V-24
V-25	ハリス	トレサ編第1章クリア後	3	983	[illegible]	SP回復のプラム（大）［10%］	5	スラッシュ【短剣】	8	60%	10	—	6	90%	BP回復のザクロ［Lv15、270］／復活のオリーブ（大）［Lv30、2700］	V-25
V-26	利発な少年	トレサ編第1章クリア後	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	1	90%	SP回復のプラム［Lv16、228］／SP回復のプラム（大）［Lv28、855］	V-26
V-27	商船船長	トレサ編第1章1-5のみ	8	29677	[illegible]	HP全体回復のブドウ［80%］	25	スピードアップ【槍】	6	80%	45	—	1	90%	—	V-27
V-28	メアリー王女	91 開始後〜91 クリア前まで	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	1	90%	体力のピアス［Lv17、342］	V-28
V-29	パウル	91 開始後〜91 クリア前まで	5	7823	[illegible]	ドクリミキの葉［80%］	10	大雷撃魔法【雷】	7	30%	20	—	1	90%	スイミンカの葉［Lv13、4］／精神のピアス［Lv17、288］	V-29
V-30	薬師ヴァネッサ	アーフェン編第4章クリア後	5	8000	[illegible]	復活のオリーブ（大）［30%］	10	調合「炸裂爆薬」	7	30%	20	—	40	50%	復活のオリーブ（特大）［Lv41、24000］／ドクリミキの葉［Lv13、6］／歴戦の短剣［Lv77、86400］	V-30
V-31	クリス	トレサ編第1章クリア後（トレサが主人公の場合のみ）〜1 クリア前まで	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	V-31

※1：44 クリア後に、名称が「夜の鐘」に変化する。
※2：67 パターンAでクリアした場合、「誘惑／導く」が実行可能になる。
※3：オフィーリア編第4章クリア後に、「試合／けしかける」「誘惑／導く」「盗む／買取る」が実行可能になるほか（U-11は「誘惑／導く」を実行不可）、情報を得られるようになる。
※4：84 でクリア後に、「誘惑／導く」が実行可能になる。
※5：98 パターンBでクリアした場合、「誘惑／導く」が実行可能になる。
※6：トレサ編第1章クリア後に、「誘惑／導く」が実行可能になる。また、トレサ編第1章1-2時のみ所持品の「ブドウ酒」が入手できる。
※7：89 クリア後に、「誘惑／導く」が実行可能になる。

No.	町の人の名称	時期	強さ	試合／けしかける HP	弱点	ドロップアイテム	試合可能Lv	誘惑／導く 得意技	加勢回数	誘惑成功率	導く可能Lv	聞き出す／探る 持っている情報	聞き出す可能Lv	探る成功率	盗む／買取る 所持品	No.
ゴールドショア周辺(P.107～108)にいる人々																
W-01	海獣狩り名人 ※1	主人公の第1章をクリア後	9	35393	剣弓火闇	プラムの樹液[80%]	30	ディフェンスダウン(全体)	5	100%	50	—	20	50%	オリーブの花[Lv28、428]	W-01
W-02	道にくわしい旅人	主人公の第1章をクリア後	4	2816	剣斧闇	鋳物の素材(拡散)[40%]	10	—	—	—	—	安全な経路	15	60%	HP回復のブドウ(大)[Lv26、247]／秘薬の素材(拡散)[Lv55、3040]／会心増強のナッツ(大)[Lv31、2280]	W-02
W-03	不審な男 ※2	主人公の第1章をクリア後	5	7823	槍火氷	HP全体回復のブドウ[30%]	10	—	—	—	—	—	20	50%	SP回復のプラム(大)[Lv28、855]／HP/SP回復のジャム[Lv41、14250]	W-03
W-04	旅芸人の女	81 クリア後～55 発生前まで	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	1	100%	古のローブ[Lv1、—]／毒の瓶詰[Lv1、—]／雷の精霊石(大)[Lv1、—]	W-04
W-05	クリス	81 クリア後～96 クリア前まで	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	W-05
W-06	旅芸人座長	96 クリア後～55 発生前まで	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	1	100%	復活のオリーブ[Lv1、—]／硝子玉[Lv1、—]／雰囲気の帽子[Lv1、—]	W-06
W-07	町人	主人公の第1章をクリア後	1	280	剣杖闇	SP回復のプラム(大)[10%]	1	毒の治療薬	9	100%	1	隠されたアイテムの情報	20	100%	ウィザードロッド[Lv71、61750]／身かわし盾[Lv24、3420]	W-07
W-08	聖火騎士	主人公の第1章をクリア後	6	15441	槍斧氷	グランドヘルム[8%]	15	脳天撃[斧]	7	25%	30	隠されたアイテムの情報	20	20%	ソウルハチェット[Lv38、23750]／守護のブレスレット[Lv38、6175]／インペリアルアーマー[Lv47、22800]	W-08
W-09	貴族ドレビン	主人公の第1章をクリア後	2	605	杖雷氷	BP回復のザクロ(大)[20%]	3	スラッシュ[短剣]	9	80%	5	—	20	60%	HP全体回復のブドウ[Lv31、684]／BP回復のザクロ(大)[Lv27、722]	W-09
W-10	貴族 ※3	主人公の第1章をクリア後	2	605	槍斧闇	SP回復のプラム(大)[40%]	3	睡眠の治療薬	9	80%	5	アオホタル苔の話	1	100%	—	W-10
W-11	貴族	主人公の第1章をクリア後	4	2816	剣弓闇	HP回復のブドウ(大)[80%]	7	大雷撃魔法[雷]	8	35%	15	—	1	100%	体力のブレスレット[Lv38、6175]／BP回復のザクロ(大)[Lv27、722]／BP回復のザクロ(大)[Lv27、722]	W-11
W-12	不審な男	93 パターンBクリア後	5	7823	槍火氷	HP全体回復のブドウ[30%]	10	あやしい何か	7	30%	20	—	20	50%	SP回復のプラム(大)[Lv28、855]／HP/SP回復のジャム[Lv41、14250]	W-12
W-13	町人	主人公の第1章をクリア後	2	605	剣槍斧	HP回復のブドウ(大)[40%]	3	—	—	—	—	—	15	100%	銅の入った麻袋[Lv25、5700]／SP回復のプラム[Lv16、228]	W-13
W-14	老人	主人公の第1章をクリア後	9	32561	剣弓氷	SP全体回復のプラム[80%]	30	無双突き[槍]	5	10%	50	隠されたアイテムの情報	35	100%	猫目石[Lv67、38000]／猫目石[Lv67、38000]／猫目石[Lv67、38000]	W-14
W-15	商会の主人	主人公の第1章をクリア後	4	2816	斧杖氷	復活のオリーブ(大)[80%]	7	スリープスラッシュ[短剣]	8	35%	15	—	15	60%	復活のオリーブ(大)[Lv30、2850]／守護のリング[Lv26、2850]／秘薬の素材[Lv51、2470]	W-15
W-16	物知りな老人	99 クリア後	1	280	剣氷闇	HP/SP回復のジャム[10%]	1	殴打[杖]	9	100%	1	—	25	40%	ナゾの花[Lv29、475]／HP/SP回復のジャム[Lv41、14250]	W-16
W-17	石屋	主人公の第1章をクリア後	2	605	剣弓氷	SP回復のプラム(大)[20%]	3	斬りつける[剣]	9	80%	5	—	20	50%	オアウェル産の砥石[Lv42、11400]	W-17
W-18	町人	主人公の第1章をクリア後	5	7823	槍弓闇	スピリットソード[10%]	10	攻めの構え	7	30%	20	「導く」必要レベル緩和情報	25	100%	HP回復のブドウ(大)[Lv26、247]／SP回復のプラム(大)[Lv28、855]	W-18
W-19	駆け出しの漁師 ※4	主人公の第1章をクリア後	4	2816	斧氷雷	BP回復のザクロ(大)[40%]	7	混乱の粉	8	35%	15	隠されたアイテムの情報	15	60%	海獣の卵[Lv57、3895]／硝子玉[Lv12、10]／錆びて朽ちた杯[Lv14、95]	W-19
W-20	リサ	オフィーリア編第4章クリア後	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	40	50%	命中増強のナッツ(大)[Lv31、2280]／SP回復のプラム(大)[Lv28、855]／属攻増強のナッツ(特大)[Lv51、5472]	W-20
W-21	神官	主人公の第1章をクリア後	5	7823	剣氷闇	まじないのローブ[10%]	10	スキルの息吹	7	30%	20	隠されたアイテムの情報	20	40%	SP回復のプラム[Lv16、228]／SP回復のプラム(大)[Lv28、855]／SP全体回復のプラム[Lv36、2052]	W-21
W-22	ドノヴァン司教	オルベリク、オフィーリア編第4章クリア後	8	26116	雷光闇	HP全体回復のブドウ[10%]	5	—	—	—	—	ドノヴァンの様子	30	60%	精神のブレスレット[Lv38、6175]	W-22
W-23	神官	主人公の第1章をクリア後	1	280	槍雷闇	BP回復のザクロ(大)[10%]	1	祈り	9	100%	1	武具屋の商品追加情報	25	20%	BP回復のザクロ(大)[Lv27、722]／体力のリング[Lv26、2850]	W-23
W-24	ダニエル ※5	オフィーリア編第3章開始後	—	—	—	—	—	—	—	—	1	—	30	40%	キャンディ[Lv12、10]／硝子玉[Lv12、10]	W-24
W-25	老婆	主人公の第1章をクリア後	5	7823	剣斧氷	ヘヴィボウ[10%]	10	ブラインドアロー[弓]	7	30%	20	隠されたアイテムの情報	15	100%	禁断の弓[—、71300]	W-25
W-26	マーリン	アーフェン編第4章クリア後	3	983	槍杖氷	SP回復のプラム(大)[10%]	1	小麦粉をふりまく	8	100%	1	—	40	50%	体力のネックレス[Lv50、19000]／HP/SP回復のジャム[Lv41、14250]	W-26
W-27	町人	主人公の第1章をクリア後	4	2816	槍斧氷	プラムの樹液[40%]	7	—	—	—	—	宿屋の割引情報	15	100%	風の精霊石(大)[Lv26、1615]／光の精霊石[Lv16、190]	W-27
W-28	御者	アーフェン編第2章2-4クリア後～2-5クリア前まで	—	—	—	—	—	—	—	—	—	ヴァネッサの行き先	1	—	—	W-28
W-29	ル・マン	90 クリア後～95 クリア前まで	2	605	槍斧氷	BP回復のザクロ[30%]	3	—	—	—	—	—	15	60%	簡単! 冒険者入門[Lv23、1440]／古びたコイン[Lv18、2700]／銅版のランタン[Lv17、1080]	W-29
W-30	老人	主人公の第1章をクリア後	3	983	槍弓闇	HP回復のブドウ(大)[30%]	5	オフェンスダウン	8	60%	10	隠されたアイテムの情報	20	100%	ドラゴンベスト[Lv64、41040]	W-30
W-31	漁師の恋人	主人公の第1章をクリア後	1	280	剣氷光闇	SP回復のプラム(大)[10%]	1	短剣投げまくり[短剣]	9	100%	1	—	10	80%	魚の歯[Lv12、10]／ガラクタの入った小袋[Lv19、1330]／星屑の帽子[Lv34、6840]	W-31
W-32	悩める行商人	主人公の第1章をクリア後	3	983	剣斧氷	BP回復のザクロ(大)[30%]	5	万能薬	8	60%	10	—	15	60%	HP回復のブドウ(大)[Lv26、247]／SP回復のプラム(大)[Lv28、855]／BP回復のザクロ(大)[Lv27、722]	W-32
W-33	町人	主人公の第1章をクリア後	2	605	剣杖氷	秘薬の素材[20%]	3	ポイントショット[弓]	9	80%	5	隠されたアイテムの情報	30	100%	鋳物の素材[Lv13、5]／鋳物の素材(拡散)[Lv19、95]／超鋳物の素材[Lv51、2470]	W-33
W-34	メダルを持つ乱暴な男	主人公の第1章をクリア後～83 ⑦まで	6	15441	槍火氷	契りのメダル[100%]	15	粉砕[斧]	7	25%	30	—	20	60%	スラッシャー[Lv23、16000]／アイアンアーマー[Lv21、5400]／プラムの樹液[Lv23、190]	W-34
W-35	エリン ※6	アーフェン編第2章2-1後～アーフェン編第2章クリア前まで、アーフェン編第4章クリア後	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	1	30%	スイミンカの葉[Lv13、5]／コンランドの葉[Lv13、5]／物防増強のナッツ(特大)[Lv51、5472]／SP増強のナッツ(特大)[Lv51、5472]／HP全体回復のブドウ[Lv31、684]	W-35
W-36	フリン ※7	アーフェン編第2章2-1後～アーフェン編第2章クリア前まで、アーフェン編第4章クリア後	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	1	30%	ブドウの樹液[Lv16、38]／プラムの樹液[Lv23、190]	W-36
W-37	元・船乗り	主人公の第1章をクリア後～92 クリア前まで	4	2816	剣弓氷	コンランドの葉[40%]	7	—	—	—	—	—	15	60%	スイミンカの葉[Lv13、5]／コンランドの葉[Lv13、5]	W-37
W-38	船乗り	92 クリア後	4	2816	剣弓氷	コンランドの葉[40%]	7	急所突き[槍]	8	35%	15	—	15	60%	スイミンカの葉[Lv13、5]／コンランドの葉[Lv13、5]	W-38
W-39	船長	92 クリア後	7	24320	剣風闇	復活のオリーブ(大)[80%]	20	オフェンスアップ	6	20%	40	—	15	60%	暗闇の治療ハーブ[Lv15、29]／混乱の治療ハーブ[Lv15、29]／恐怖の治療ハーブ[Lv15、29]	W-39
グランポート周辺(P.110～111)にいる人々																
X-01	売れっ子作家	主人公の第1章をクリア後	4	2816	槍弓杖氷雷	SP回復のプラム(大)[80%]	7	急所突き[短剣]	8	35%	15	—	40	60%	めずらしい石[Lv28、5700]	X-01
X-02	山賊	100 開始後～100 クリア前まで	7	22374	剣短斧風光	ノーアからの手紙[100%]	20	—	—	—	—	—	40	60%	HP回復のブドウ(大)[Lv51、312]／HP回復のブドウ(大)[Lv51、312]／HP回復のブドウ(大)[Lv51、312]	X-02
X-03	司会 ※8	主人公の第1章をクリア後	3	983	剣風雷	HP全体回復のブドウ[15%]	5	クリティカルアップ	8	60%	10	—	40	60%	HP全体回復のブドウ[Lv31、684]	X-03
X-04	商人	主人公の第1章をクリア後	3	983	剣風氷	HP/SP回復のジャム[30%]	5	急所突き[槍]	8	60%	10	隠されたアイテムの情報	45	50%	スリッジハンマー[Lv46、33250]／モーニングスター[Lv52、39900]／毛皮の帽子[Lv45、13680]／毛皮のコート[Lv37、13680]	X-04
X-05	貴族	主人公の第1章をクリア後	2	605	槍斧闇	SP回復のプラム(大)[20%]	3	オフェンスダウン	9	80%	5	「買取る」値引き確率UP情報	45	50%	ふくらんだ財布[Lv26、4180]／奇抜な骨董品[Lv52、18050]	X-05
X-06	衛兵	主人公の第1章をクリア後	9	35393	槍弓氷	エンペラーブレイド[5%]	30	攻めの構え	5	10%	50	—	40	60%	守護のネックレス[Lv50、19000]	X-06
X-07	商人	主人公の第1章をクリア後	7	24320	剣斧氷	SP回復のプラム(大)[70%]	20	無双突き[槍]	6	20%	40	隠されたアイテムの情報	45	50%	禁断の盾[—、53000]／ぬいぐるみ[Lv14、94]／骨[Lv12、2]／札の付いた首輪[Lv46、30644]	X-07
X-08	大富豪ウィンダム	トレサ編第4章クリア後	6	18205	剣短弓風光	BP回復のザクロ(大)[30%]	15	大火炎魔法[火]	7	25%	30	—	40	50%	名家の證[Lv59、38400]	X-08
X-09	執事ジル	トレサ編第4章クリア後	9	36500	槍斧氷	インビジブルセイバー[5%]	30	二連薙ぎ[剣]	5	10%	50	—	40	50%	ホーンドベスト[Lv25、4323]／老兵の兜[Lv39、10260]	X-09
X-10	日記おじさんイング	トレサ編第4章クリア後	3	983	槍弓氷	SP回復のプラム(大)[30%]	5	全力日記投げ	8	60%	10	—	40	60%	鋳物の素材(拡散)[Lv19、95]／精神のネックレス[Lv50、19000]	X-10

※1：94 でクリア後に、「誘惑／導く」が実行可能になる。 ※2：93 パターンAでクリアした場合、「誘惑／導く」が実行可能になる。
※3：アーフェン編第2章クリア後に、「誘惑／導く」が実行可能になる。また、アーフェン編第2章2-4終了後～アーフェン編第2章クリア前までは、「聞き出す」で情報「アオホタル苔の話」を入手できる(それ以外は情報を得られない)。
※4：94 クリア後に、「誘惑／導く」が実行可能になる。 ※5：オフィーリア編第3章3-1～3-3まで、「導く」が実行できる。

※6：アーフェン編第4章クリア後に、聞き出す可能Lvが40、探る成功率が50%になるほか、所持品に「SP増強のナッツ(特大)」「HP全体回復のブドウ」が追加される。
※7：アーフェン編第4章クリア後に、聞き出す可能Lvが40、探る成功率が50%になるほか、所持品が「属防増強のナッツ(特大)[Lv51、5472]／SP回復のプラム(大)[Lv28、855]／SP全体回復のプラム[Lv36、2052]」に変わる。
※8：トレサ編第4章クリア後に、「誘惑／導く」が実行可能になる。

グランポート周辺(P.110~111)にいる人々のつづき

No.	町の人の名称	時期	強さ	試合/けしかける				誘惑/導く				聞き出す/探る			盗む/買取る	No.
				HP	弱点	ドロップアイテム	試合可能Lv	得意技	加勢回数	誘惑成功率	導く可能Lv	持っている情報	聞き出す可能Lv	探る成功率	所持品	
X-11	不気味な古物商	主人公の第1章をクリア後	6	15441	斬斧火	HP全体回復のブドウ[60%]	15	オフェンスダウン	7	25%	30	—	40	60%	ソクラスの剣[Lv59、30400]	X-11
X-12	商人	主人公の第1章をクリア後	5	7823	斬剣風	HP回復のブドウ(大)[80%]	10	パニックアロー[弓]	7	30%	20	—	40	60%	エレメントグレイヴ[Lv37、15600]/ルーングレイヴ[Lv71、42250]/ヴィクタースピア[Lv53、27300]/ブリッジランス[Lv38、15600]/ディザスターランス[Lv63、35100]	X-12
X-13	露店の客	主人公の第1章をクリア後	8	26116	短弓闇	ウィザードロッド[5%]	25	特大氷結魔法[氷]	6	15%	45	—	40	60%	BP回復のザクロ[Lv15、195]/BP回復のザクロ(大)[Lv27、494]/BP回復のザクロ(特大)[Lv34、2184]	X-13
X-14	敏腕宝石商	主人公の第1章をクリア後	4	2816	斬弓氷	HP/SP回復のジャム[40%]	7	ディフェンスダウン	8	35%	15	—	40	60%	パイロンの指輪[Lv42、20900]	X-14
X-15	商人	主人公の第1章をクリア後	5	7823	短弓闇	HP全体回復のブドウ[40%]	10	毒薬	7	30%	20	—	40	60%	アサシンダガー[Lv53、38000]/クリムゾンダガー[Lv48、33250]/ドゥームズブレイカー[Lv55、40850]/ソウルナイフ[Lv50、35150]	X-15
X-16	露店の客	主人公の第1章をクリア後	3	983	短弓光	BP回復のザクロ(大)[30%]	5	やたらめったら斬り[剣]	8	60%	10	隠されたアイテムの情報	45	50%	アイアンソード[Lv14、520]/グレートソード[Lv21、4875]/バスタードソード[Lv29、9750]/エンハンスソード[Lv40、16900]/プラチナソード[Lv45、19500]	X-16
X-17	露店の客	主人公の第1章をクリア後	5	7823	短杖風	HP/SP回復のジャム[80%]	10	フィジカルダウン	7	30%	20	—	40	60%	目が眩む美術品[Lv55、19500]	X-17
X-18	露店の客	主人公の第1章をクリア後	6	13256	斬杖光	記念金貨[60%]	15	特大雷撃魔法[雷]	7	25%	30	宿屋の割引情報	40	60%	記念金貨[Lv60、32500]	X-18
X-19	商人	主人公の第1章をクリア後	6	15441	短剣雷	レインボーローブ[8%]	15	全力斬り[斧]	7	25%	30	—	40	60%	グラビトンアクス[Lv45、22100]/グリズリースラッシャー[Lv42、20150]/スピリットハチェット[Lv51、24700]/アダマンハチェット[Lv55、28600]	X-19
X-20	カラゴサから来た女性	主人公の第1章をクリア後~ 98 パターンBクリア前まで	2	605	短剣火	毒の治療ハーブ[40%]	3	短剣投げまくり[短剣]	9	80%	5	—	40	60%	秘薬の素材[Lv51、2470]/SP回復のプラム(大)[Lv28、855]	X-20
X-21	ララ ※1	主人公の第1章をクリア後	1	280	斬杖雷	HP回復のブドウ(大)[10%]	1	スラッシュ[短剣]	9	100%	1	新しい生活	45	40%	HP回復のブドウ(大)[Lv26、247]	X-21
X-22	女の子	主人公の第1章をクリア後	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	40	60%	創物の素材[Lv13、5]	X-22
X-23	犬	主人公の第1章をクリア後	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	1	100%	首輪[Lv12、—]/薄汚れた布の球[Lv12、—]	X-23
X-24	商人	主人公の第1章をクリア後	8	29677	短斧闇	オーガスラッシャー[5%]	25	ディフェンスアップ	6	15%	45	—	40	60%	HP全体回復のブドウ[Lv31、360]/SP全体回復のプラム[Lv36、1080]/BP回復のザクロ(特大)[Lv34、1680]/HP/SP回復のジャム[Lv41、7500]/全回復のジャム[Lv46、10000]	X-24
X-25	露店の客	主人公の第1章をクリア後	4	2816	斬弓雷	BP回復のザクロ(特大)[30%]	7	大火炎魔法[火]	8	35%	15	隠されたアイテムの情報	45	50%	BP回復のザクロ(特大)[Lv34、2184]/磨かれた銀時計[Lv22、780]/ふくらんだ財布[Lv26、2860]	X-25
X-26	商人	主人公の第1章をクリア後	2	605	斬杖氷	SP回復のプラム(大)[20%]	3	ぶん殴る[斧]	9	80%	5	—	40	60%	—	X-26
X-27	商人	主人公の第1章をクリア後	4	2816	短弓雷	HP回復のブドウ(大)[80%]	7	沈黙の治療薬	8	35%	15	—	40	60%	火の精霊石(大)[Lv26、1989]/氷の精霊石(大)[Lv26、1989]/雷の精霊石(大)[Lv26、1989]/風の精霊石(特大)[Lv34、7371]/闇の精霊石(特大)[Lv34、7371]	X-27
X-28	露店の客	主人公の第1章をクリア後	2	605	斬剣闇	HP回復のブドウ(大)[20%]	3	急所突き[槍]	9	80%	5	—	40	60%	何かの種[Lv12、12000]/何かの原石[Lv12、17000]/大きな鳥の羽[Lv15、19000]/金鉱石にみえるもの[Lv23、15000]/目が眩む美術品[Lv55、23553]	X-28
X-29	商人	主人公の第1章をクリア後	4	2816	斬剣光	HP回復のブドウ(大)[80%]	7	フィジカルアップ	8	35%	15	—	40	60%	秘薬の素材[Lv49、3900]/秘薬の素材(拡散)[Lv50、4800]/超創物の素材[Lv49、3900]/超創物の素材(拡散)[Lv50、4800]	X-29
X-30	ル・マン	95 クリア後~ 99 クリア前まで	2	605	斬剣火	BP回復のザクロ[30%]	3	スラッシュ[短剣]	9	80%	5	—	40	60%	簡単! 冒険者入門[Lv23、1440]/古びたコイン[Lv18、2700]/銅版のランタン[Lv17、1080]	X-30
X-31	商人	主人公の第1章をクリア後	4	2816	短弓火	HP回復のブドウ(大)[80%]	7	HP全体回復の特大技	8	35%	15	隠されたアイテムの情報	45	50%	蜃気楼の帽子[Lv50、11700]/黄金のかみかざり[Lv30、3900]/毛皮の帽子[Lv45、9360]/古風な踊子衣装[Lv16、878]/繊細な踊子衣装[Lv62、26520]	X-31
X-32	商人	主人公の第1章をクリア後	2	605	斬杖氷	超創物の素材[20%]	3	突き[槍]	9	80%	5	—	40	60%	ブリリアントボウ[Lv48、24050]/達人の大弓[Lv50、25350]/アルティメットブレイカー[Lv58、30550]/ハヤブサの帽子[Lv32、4524]/ハヤブサの装束[Lv30、5304]	X-32
X-33	港の賊	95 クリア後	7	24320	短弓闇	秘薬の素材[70%]	20	脳天撃[斧]	6	20%	40	—	40	60%	薬の素材[Lv13、5]/SP回復のプラム(大)[Lv28、855]	X-33
X-34	船長	主人公の第1章をクリア後	7	24320	斬斧火	BP回復のザクロ(大)[80%]	20	脳天撃[斧]	6	20%	40	隠されたアイテムの情報	45	50%	秘薬の素材(拡散)[Lv55、3040]	X-34
X-35	町人	主人公の第1章をクリア後	5	7823	斬杖光	SP回復のプラム(大)[80%]	10	ディフェンスダウン(全体)	7	30%	20	武具屋の商品追加情報	50	40%	名人の大弓[Lv32、17100]/速度増強のナッツ(特大)[Lv51、5472]	X-35
X-36	コーデリア	テリオン、トレサ編第4章クリア後	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	40	60%	HP全体回復のブドウ[Lv31、648]/闇の精霊石(特大)[Lv34、5670]/銀の入った革袋[Lv36、14400]	X-36
X-37	ノーア	100 クリア後	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	40	60%	超創物の素材[Lv51、2470]	X-37
X-38	商人	主人公の第1章をクリア後	3	983	短杖風	復活のオリーブ(大)[60%]	5	混乱薬	8	60%	10	—	40	60%	エンジェルセイバー[Lv47、27200]/インペリアルヘルム[Lv49、15300]/狙撃のピアス[Lv17、238]/俊敏のリング[Lv26、1870]/会心のブレスレット[Lv38、4930]	X-38
X-39	老婆	主人公の第1章をクリア後	3	983	斬弓火	HP回復のブドウ(大)[30%]	5	大雷撃魔法[雷]	8	60%	10	「盗む」成功確率UP情報	50	10%	氷結のアミュレット[Lv75、11475]/体力のブレスレット[Lv55、5525]/狙撃のブレスレット[Lv55、4930]/精神のリング[Lv31、2550]/会心のピアス[Lv13、238]	X-39
X-40	町人	主人公の第1章をクリア後	7	22374	斬弓光	プラチナヘルム[8%]	7	—	—	—	—	隠されたアイテムの情報	45	50%	創物の素材[Lv13、5]/創物の素材(拡散)[Lv19、85]/ドクリミキの葉[Lv13、5]	X-40
X-41	町人	主人公の第1章をクリア後	2	605	短斧氷	HP回復のブドウ(大)[20%]	3	斬りつける[剣]	9	80%	5	—	40	60%	銀の入った革袋[Lv36、13600]	X-41
X-42	酒場のおやじ	主人公の第1章をクリア後	3	983	斬剣雷	秘薬の素材[30%]	5	全力斬り[斧]	8	60%	50	—	40	60%	超創物の素材(拡散)[Lv55、3040]	X-42
X-43	商人	主人公の第1章をクリア後	2	605	短斧風	HP回復のブドウ(大)[20%]	3	スラッシュ[短剣]	9	80%	25	—	40	60%	HP増強のナッツ(大)[Lv31、2040]/物攻増強のナッツ(大)[Lv31、2040]/属攻増強のナッツ(大)[Lv31、2040]/回避増強のナッツ(大)[Lv31、2040]/速度増強のナッツ(大)[Lv31、2040]	X-43
X-44	神官	主人公の第1章をクリア後	6	15441	斬剣雷	エレメントローブ[8%]	15	急所突き[槍]	7	25%	50	隠されたアイテムの情報	45	50%	復活のオリーブ(大)[Lv30、2550]	X-44
X-45	商人	主人公の第1章をクリア後	5	7823	斬剣火	魔力の斧[10%]	10	脳天撃[斧]	7	30%	20	—	40	60%	アダマンシールド[Lv42、12240]/マウントスラッシャー[Lv53、34000]/ジャスティスブレイカー[Lv46、28050]/ヴィクタースピア[Lv53、35700]	X-45
X-46	町人	主人公の第1章をクリア後	5	7823	短杖闇	SP回復のプラム(大)[80%]	10	ディフェンスアップ	7	30%	20	—	40	60%	SP回復のプラム(大)[Lv28、765]	X-46
X-47	商人	主人公の第1章をクリア後	4	2816	斬斧雷	BP回復のザクロ(大)[80%]	7	睡眠薬	8	35%	15	隠されたアイテムの情報	45	50%	ナイトソード[Lv40、22100]/ヘヴィブレイド[Lv27、10200]/ブレイブブレイド[Lv51、32300]/ヘヴィランス[Lv31、12750]/ギガントシールド[Lv58、20400]	X-47
X-48	行商人	81 クリア後~ 96 クリア前まで	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	1	100%	ラピスラズリ[Lv41、29600]	X-48
X-49	本好きの娘	主人公の第1章をクリア後	2	605	短弓火	HP回復のブドウ(大)[20%]	3	全力投本	9	80%	5	—	40	60%	簡単! 冒険者入門[Lv23、1520]	X-49
X-50	心躍らせる商人	主人公の第1章をクリア後	3	983	斬杖氷	SP回復のプラム(大)[30%]	5	毒薬	8	60%	10	—	40	60%	異国の冒険譚[Lv61、6365]	X-50
X-51	おおげさな青年	主人公の第1章をクリア後	3	983	短剣氷	超創物の素材[30%]	5	乱れうち[弓]	8	60%	10	—	40	60%	薬の素材(拡散)[Lv19、95]	X-51
X-52	看板娘	主人公の第1章をクリア後	2	605	短杖氷	復活のオリーブ(大)[20%]	3	ポイントショット[弓]	9	80%	5	—	40	60%	HP全体回復のブドウ[Lv31、612]/復活のオリーブ(大)[Lv30、2550]	X-52
X-53	日記おじさん	トレサ編第4章4-1~4-2開始前まで	3	983	短剣氷	SP回復のプラム(大)[30%]	5	—	—	—	—	—	40	60%	SP回復のプラム(大)[Lv28、855]	X-53

※1：21 クリア後に、「誘惑/導く」が実行可能になる。

-◇- Equipment & Item Data -◇-

装備品・アイテムデータ

武器や防具などの装備品の持つ能力や、各種アイテムの詳細な効果を掲載。
それぞれのおもな入手方法を参考に、各種アイテムを入手しよう。

装備品・アイテムデータの見かた

▍武器データ

❶剣　　装備できるジョブ ❷ 剣士、盗賊、ルーンマスター、武芸家

名称❸	買値❹	売値❺	物攻❻	属攻❼	変動パラメータ❽	その他の効果❾	おもな入手方法❿
ただの剣	—	—	0	0		—	剣を何も装備していないとき自動的に装備
ロングソード	—	30	8	0	行動速度+2	—	オルベリク、テリオンの初期装備
アイアンソード	800	200	22	0	行動速度+18	—	コブルストン(よろず屋)

▍防具データ

❶体　　装備できるジョブ ❷ すべてのジョブ

名称❸	買値❹	売値❺	物防⓫	属防⓬	変動パラメータ❽	その他の効果❾	おもな入手方法❿
ローブ		5				—	アーフェン、オフィーリア、サイラスの初期装備
ラバーベスト	—	15	4	5	—	—	プリムロゼ、テリオン、ハンイットの初期装備
ラバーアーマー	—	15	7	0	—	—	オルベリク、トレサの初期装備

▍アイテムデータ

❶消費アイテム

名称❸	買値❹	売値❺	効果⓭	おもな入手方法❿
HP回復のブドウ	50	5	味方単体のHPを500回復する	コブルストン(よろず屋)
HP回復のブドウ(大)	260	26	味方単体のHPを1750回復する	ストーンガード -下街-(道具屋)
HP全体回復のブドウ	720	72	味方全体のHPを900回復する	エバーホルド(道具屋)

❶カテゴリ
アイテムのカテゴリ。

❷装備できるジョブ
そのカテゴリの武器や防具を装備できる(装備適正のある)ジョブ。

❸名称
アイテムの名称。なお、アイテムの並び順は、杖以外の武器は物理攻撃力、杖は属性攻撃力、防具は物理防御力の低いものから高いものの順に掲載している。それ以外のアイテムはすべてゲーム内で確認できる並び順となっている。

❹買値
アイテムをショップで買う場合の値段。単位はリーフ。

❺売値
アイテムをショップで売る場合の値段。単位はリーフ。

❻物理攻撃力(物攻)
武器を装備した際に上昇する物理攻撃力。

❼属性攻撃力(属攻)
武器を装備した際に上昇する属性攻撃力。

❽変動パラメータ
武器や防具を装備した際に変動する、物理攻撃力、属性攻撃力、物理防御力、属性防御力以外のパラメータ。

❾その他の効果
パラメータ以外に受けられる効果。「装備効果」と記載されているものは装備するだけでその効果を受けられ、「攻撃効果」と記載されているものは、その武器を使用した物理攻撃(アビリティを含む)を行なった際に効果を得られる。

❿おもな入手方法
アイテムのおもな入手方法。アイコンの意味は以下のとおり。また、[追加]と表記のあるものは町の人から情報を得ると購入できるようになる。

- ショ……ショップで購入
- 宝……宝箱、または隠されたアイテムで入手。ア などのカタカナのアイコンはマップページの宝箱に対応
- FC……記載されたFCを行なう、または成功させて入手。対象となる町の人はアイコンで表記している
- サブ……サブストーリー(P.034)のクリア報酬
- 敵……敵を倒したときに落とすことがある
- 他……そのほかの入手方法

⓫物理防御力(物防)
防具を装備した際に上昇する物理防御力。

⓬属性防御力(属防)
防具を装備した際に上昇する属性防御力。

⓭効果
アイテムを使用した際の効果。

武器データ

剣

装備できるジョブ　剣士、盗賊、ルーンマスター、武芸家

名称	買値	売値	物攻	属攻	変動パラメータ	その他の効果	おもな入手方法
ただの剣	—	—	0	0	—	—	剣を何も装備していないとき自動的に装備
ロングソード	—	30	8	0	行動速度+2	—	オルベリク、テリオンの初期装備
アイアンソード	800	200	22	0	行動速度+18	—	コブルストン(よろず屋)
ブロードソード	—	300	28	0	行動速度+22	—	ボルダーフォール -屋敷前- ア
フェザーセイバー	2200	550	34	0	命中+40	[攻撃効果]5%の確率で攻撃対象に4ターンの間睡眠を付与	ボルダーフォール -下層-(武具屋)
シルバーソード	5600	1400	52	0	行動速度+30	—	ヴィクターホロウ -闘技場前-(武具屋)
団長の剣	—	2300	60	0	行動速度+40	[攻撃効果]5%の確率で攻撃対象に4ターンの間物防ダウンを付与	コブルストン ア
スピリットソード	12000	3000	60	60	—	—	フレイムグレース(武具屋)
グレートソード	7500	1900	65	0	行動速度+4	—	コブルストン(よろず屋)
ファルコンセイバー	12000	3000	80	0	命中+60	—	サンシェイド(武具屋)[追加]
ヘヴィブレイド	—	3000	85	0	クリティカル+30	—	フレイムグレース -大聖堂- オ
バスタードソード	15000	3800	92	0	行動速度+60	—	ヴィクターホロウ -闘技場前-(武具屋)
イーグルセイバー	20000	5000	102	0	命中+70	—	ウェルスプリング(よろず屋)
ミラージュブレイド	22000	5500	108	0	クリティカル+50	[攻撃効果]5%の確率で攻撃対象に4ターンの間混乱を付与	フレイムグレース(武具屋)
ムーンブレイド	—	6000	115	0	クリティカル+70	—	虚無の玉座 ア
スナイプセイバー	—	6000	120	0	命中+78	—	下水道 ウ
エンハンスソード	26000	6500	132	0	行動速度+80	—	ウェルスプリング(よろず屋)
ナイトソード	—	6500	140	0	行動速度+88	—	FC ヴィクターホロウ N-39
ディバインブレイド	—	7500	152	0	クリティカル+84	—	FC ヴィクターホロウ N-18
プラチナソード	30000	7500	166	0	行動速度+92	—	リバーフォード(よろず屋)
エンジェルセイバー	—	8000	185	0	命中+80	[攻撃効果]5%の確率で攻撃対象を4ターンの間睡眠を付与	マルサリム地下墓地 ア
ブレイブブレイド	38000	9500	198	0	クリティカル+90	—	リバーフォード(よろず屋)
暴力の剣	—	7000	200	0	—	[攻撃効果]5%の確率で攻撃対象に4ターンの間物攻ダウンを付与	朽ちた採掘所 エ
グランドブレイド	42000	11000	212	0	クリティカル+80	—	ウェルスプリング(よろず屋)[追加]
死を招く剣	—	12000	219	0	命中+98	[攻撃効果]5%の確率で攻撃対象を即死させる	FC エバーホルド C-07
トリニティソード	46000	12000	222	0	行動速度+100	—	ノースリーチ(武具屋)
インビジブルセイバー	—	13000	235	0	回避+100	[攻撃効果]5%の確率で攻撃対象に4ターンの間混乱を付与	大劇場 -下層-2 コ
魔力の剣	—	16000	240	220	クリティカル+40	—	廃教会地下1 ク
エンペラーブレイド	—	14000	251	0	命中+100	—	FC マルサリム -王宮- F-12
ドラゴンセイバー	58000	15000	273	0	クリティカル+120	—	リバーフォード(よろず屋)[追加]
ヴェルナーの剣	—	15000	299	120	—	[攻撃効果]攻撃がMissしやすいが、当たれば必ずクリティカルヒットになる	ヴェルナー(オルベリク編第4章)
禁断の剣	—	15000	310	0	行動速度+120	[攻撃効果]5%の確率で攻撃対象に4ターンの間物攻アップを付与	貴族の隠れ家跡 ク
ハロルドの剣	—	16000	380	120	—	[装備効果]火属性攻撃のダメージが30%アップ	38 ハロルド、その後
歴戦の剣	—	18000	400	0	クリティカル+150	[攻撃効果]物理攻撃のアビリティのダメージが30%アップ	FC ウェルスプリング E-14

槍

装備できるジョブ　剣士、商人、星詠人、武芸家

名称	買値	売値	物攻	属攻	変動パラメータ	その他の効果	おもな入手方法
ただの槍	—	—	0	0	—	—	槍を何も装備していないとき自動的に装備
スピア	—	30	8	0	行動速度+2	—	オルベリク、トレサの初期装備
アイアンスピア	800	200	23	0	行動速度+6	—	リプルタイド(武具屋)
ウォースピア	1400	350	34	0	行動速度+10	—	コブルストン(よろず屋)
スペルグレイヴ	2400	600	36	38	—	—	アトラスダム(武具屋)
形見のモリ	—	250	38	0	—	[攻撃効果]5%の確率で攻撃対象に4ターンの間行動速度ダウンを付与	FC リプルタイド V-10
シルバースピア	—	1400	56	0	行動速度+24	—	FC アトラスダム -王城- S-07
ウォーランス	—	1900	71	0	クリティカル+41	—	コブルストン ア
デザートスピア	8000	2000	72	0	行動速度+6	[攻撃効果]5%の確率で攻撃対象に4ターンの間回避ダウンを付与	サンシェイド(武具屋)
バンデットスピア	10000	2500	81	0	行動速度+31	—	クオリークレスト -鉱山-(武具屋)
ヘヴィランス	15000	3800	96	0	クリティカル+53	—	クオリークレスト -鉱山-(武具屋)
マギアグレイヴ	32000	8000	96	162	—	—	クオリークレスト -鉱山-(武具屋)
エレメントグレイヴ	—	6000	104	173	—	—	還らずの森 エ
災いの槍	—	2800	111	0	命中−30	—	FC リバーフォード -下層- I-02
ジャガーランス	—	4500	112	0	クリティカル+66	—	FC ウェルスプリング E-16
ルーングレイヴ	—	16000	120	363	回避+48	—	FC グランポート -露店街- K-12
ソウルグレイヴ	50000	13000	121	252	—	—	グランポート(武具屋)
ブリッツランス	24000	6000	128	0	クリティカル+71	[攻撃効果]5%の確率で攻撃対象に4ターンの間暗闇を付与	ゴールドショア -貴族街-(武具屋)

◇槍の続き

名称	買値	売値	物攻	属攻	変動パラメータ	その他の効果	おもな入手方法
ヘッジホッグスピア	—	7000	142	0	行動速度+84	—	船喰みの穴
貿易風の槍	—	17000	150	380	—	[装備効果]風属性攻撃のアビリティのダメージが30%アップ	16 商人アリー、その後
インペリアルランス	—	8500	180	0	クリティカル+88	—	北ウェルスプリング砂道
プラチナスピア	38000	9500	196	0	行動速度+92	—	グランポート(武具屋)
ミゲルの槍	—	9000	200	0	命中+88	[攻撃効果]5%の確率で攻撃対象に4ターンの間回避ダウンを付与	ミゲル(アーフェン編第3章)
ヴィクタースピア	42000	11000	212	0	行動速度+99	—	ヴィクターホロウ -闘技場前-(武具屋)[追加]
ジェイダイトランス	46000	12000	228	0	クリティカル+115	—	リバーフォード(よろず屋)
ディザスターランス	—	14000	262	0	クリティカル+122	—	グランポート地下水道2
セラフィムスピア	58000	15000	275	0	行動速度+126	[攻撃効果]5%の確率で攻撃対象に4ターンの間混乱を付与	グランポート(武具屋)[追加]
禁断の槍	—	15000	320	303	行動速度−98	—	クオリークレスト K-21
名手の槍	—	16000	355	0	クリティカル+151	—	マルサリム地下墓地
歴戦の槍	—	18000	390	0	クリティカル+148	[攻撃効果]10%の確率で攻撃対象に5ターンの間暗闇を付与	リプルタイド V-01

短剣

装備できるジョブ　踊子、盗賊、星詠人、武芸家

名称	買値	売値	物攻	属攻	変動パラメータ	その他の効果	おもな入手方法
ただの短剣	—	—	0	0	—	—	短剣を何も装備していないとき自動的に装備
ダガー	—	30	7	0	回避+6	—	プリムロゼ、テリオンの初期装備
アイアンダガー	800	200	20	0	回避+16	—	サンシェイド(武具屋)
スティングダガー	—	350	26	0	回避+18	[攻撃効果]5%の確率で攻撃対象に2ターンの間毒を付与	ボルダーフォール
スペルナイフ	2200	550	32	42	—	—	コブルストン(よろず屋)
惑わしの短剣	—	1000	48	0	行動速度+20	[攻撃効果]5%の確率で攻撃対象に4ターンの間命中ダウンを付与	ボルダーフォール J-11
ファルコンダガー	7000	1800	52	0	回避+22	—	スティルスノウ(よろず屋)
ピアシングダガー	7500	1900	59	0	回避+27	—	サンシェイド(武具屋)
シルバーダガー	—	2300	69	0	回避+42	—	ヴィクターホロウ -闘技場前- N-10
マギアナイフ	27000	6800	75	144	—	[攻撃効果]5%の確率で攻撃対象に4ターンの間睡眠を付与	ノーブルコート -東地区-(武具屋)
ソードブレイカー	—	2400	76	0	クリティカル+46	—	スティルスノウ
チェインブレイカー	12000	3000	82	0	行動速度+58	—	スティルスノウ(よろず屋)
クレセントダガー	—	3000	88	0	回避+57	[攻撃効果]5%の確率で攻撃対象に2ターンの間毒を付与	スティルスノウ D-17
トリックスターダガー	20000	5000	98	0	回避+68	—	ウェルスプリング(よろず屋)
ソウルナイフ	37000	9300	98	188	—	—	エバーホルド(武具屋)
ギデオンの短剣	—	5500	118	0	行動速度+61	[攻撃効果]5%の確率で攻撃対象に4ターンの間物攻ダウンを付与	ギデオン(サイラス編第2章)
ルーンナイフ	—	13000	128	242	—	—	エスメラルダ(トレサ編第4章)
ジェイルブレイカー	—	6300	132	0	クリティカル+65	—	リヴィエラの森
スカイブレイカー	31000	7800	162	0	クリティカル+73	—	ウェルスプリング(よろず屋)
ジャスティスブレイカー	—	8300	166	0	行動速度+98	—	波隠れの岩窟
アダマンナイフ	—	16000	167	299	—	[装備効果]闇属性攻撃のダメージが30%アップ	72 アリアナ、その後(2)
クリムゾンダガー	35000	8800	172	0	回避+101	[攻撃効果]5%の確率で攻撃対象に4ターンの間物攻ダウンを付与	エバーホルド(武具屋)
アサシンダガー	40000	10000	196	0	回避+119	—	ノーブルコート -東地区-(武具屋)
ヒースコートの短剣	—	17000	199	346	—	[装備効果]火属性攻撃のダメージが30%アップ	44 ヒースコート、その後
ドゥームズブレイカー	43000	11000	202	0	クリティカル+123	—	ノースリーチ(武具屋)
アルティメットブレイカー	—	12000	242	0	行動速度+128	[攻撃効果]5%の確率で攻撃対象に4ターンの間混乱を付与	グランポート -露店街- X-32
ミリオンダガー	55000	14000	263	0	回避+129	—	エバーホルド(武具屋)
禁断の短剣	—	15000	285	155	—	[装備効果]火属性と闇属性攻撃のダメージが半減	氷竜の口
大蛇の短剣	—	16000	332	0	行動速度+132	[攻撃効果]5%の確率で攻撃対象に2ターンの間毒を付与	マルサリム地下墓地
歴戦の短剣	—	18000	380	0	回避+140	[攻撃効果]10%の確率で攻撃対象に5ターンの間命中ダウンを付与	波隠れの岩窟 V-30

斧

装備できるジョブ　薬師、狩人、ルーンマスター、武芸家

名称	買値	売値	物攻	属攻	変動パラメータ	その他の効果	おもな入手方法
ただの斧	—	—	0	0	—	—	斧を何も装備していないとき自動的に装備
ハンドアクス	—	30	8	0	命中+4	—	アーフェン、ハンイットの初期装備
アイアンアクス	800	200	24	0	命中+12	—	クリアブルック(よろず屋)
スペルハチェット	1800	450	36	36	—	—	サンシェイド(武具屋)
バトルアクス	2000	500	40	0	命中+6	—	シ・ワルキ(よろず屋)
魔力の斧	—	2000	40	98	—	[攻撃効果]5%の確率で攻撃対象に4ターンの間睡眠を付与	鳥葬の洞窟
シルバーアクス	—	750	43	0	命中+12	—	クリアブルック
マギアハチェット	18000	4500	62	120	—	—	ボルダーフォール -下層-(武具屋)[追加]
スラッシャー	8000	2000	70	0	クリティカル+14	—	クリアブルック(よろず屋)
ヘヴィアクス	7500	1900	76	0	命中+24	—	ストーンガード -下街-(武具屋)
ソウルハチェット	—	6300	78	147	—	—	氷の洞窟
ダブルトマホーク	—	16000	95	0	命中+198	[攻撃効果]「たたかう」で2回攻撃する	ストーンガード -下街- B-27
鉄の斧	—	2000	96	−20	—	[攻撃効果]5%の確率で攻撃対象に4ターンの間属攻ダウンを付与	ノーブルコート -東地区-
エレメントハチェット	38000	9500	98	206	—	—	セントブリッジ(道具屋)[追加]
ルーンハチェット	—	14000	100	278	—	—	領主の屋敷2
スピリットハチェット	—	9500	102	211	—	—	グランポート -露店街- X-19
オマールの斧	—	3000	102	0	命中+44	—	オマール(トレサ編第2章)
アダマンハチェット	44000	11000	112	230	—	—	オアウェル(よろず屋)
バイキングアクス	16000	4000	113	0	命中+38	—	ゴールドショア -貴族街-(武具屋)
銀の斧	—	5000	122	0	クリティカル+48	—	虚無の玉座
ホーンスラッシャー	22000	5500	134	0	クリティカル+52	—	ストーンガード -下街-(武具屋)
ロックスラッシャー	—	7000	156	0	クリティカル+64	—	白き森
グリズリースラッシャー	31000	7800	181	0	クリティカル+72	[攻撃効果]5%の確率で攻撃対象に4ターンの間物攻ダウンを付与	セントブリッジ(武具屋)
グラビトンアクス	34000	8500	186	0	命中+74	—	マルサリム(武具屋)
リザード王の斧	—	8500	192	88	—	[装備効果]雷属性攻撃のダメージが30%アップ	リザードマンの長(オルベリク編第3章)
インフェルノアクス	—	8500	199	0	命中+82	[攻撃効果]5%の確率で攻撃対象に4ターンの間属防ダウンを付与	流砂の洞窟
マウントスラッシャー	—	10000	221	0	クリティカル+86	—	オアウェル
ギガンティックアクス	48000	12000	248	0	命中+98	[攻撃効果]5%の確率で攻撃対象に4ターンの間物防ダウンを付与	マルサリム(武具屋)
金の斧	—	13000	265	0	クリティカル+100	—	クリアブルック G-07
オーガスラッシャー	60000	15000	286	0	クリティカル+110	—	オアウェル(よろず屋)[追加]
歴戦の斧	—	18000	350	250	—	[装備効果]雷属性と氷属性攻撃のダメージが30%アップ	ヴィクターホロウ -闘技場前- N-17
デススラッシャー	—	16000	380	0	クリティカル+140	[攻撃効果]5%の確率で攻撃対象に2ターンの間毒を付与	エバーホルド地下坑道跡
禁断の斧	—	15000	391	0	命中−50 行動速度+80	—	ウェルスプリング E-04
形見の斧	—	17000	400	0	行動速度+150	[攻撃効果]5%の確率で攻撃対象に4ターンの間属防ダウンを付与	29 薬師ゼフ、その後(2)

弓

装備できるジョブ　狩人、商人、魔術師、武芸家

名称	買値	売値	物攻	属攻	変動パラメータ	その他の効果	おもな入手方法
ただの弓	—	—	0	0	—	—	弓を何も装備していない時自動的に装備
ロングボウ	—	30	8	1	命中+2	—	ハンイット、トレサの初期装備
コンポジットボウ	800	200	18	16	命中+20	—	シ・ワルキ(よろず屋)
ストーンボウ	—	400	29	0	命中+33	[攻撃効果]5%の確率で攻撃対象に4ターンの間暗闇を付与	シ・ワルキ
スペルボウ	—	700	38	52	—	[攻撃効果]5%の確率で攻撃対象に4ターンの間属攻ダウンを付与	コブルストン
ウルフボウ	2600	650	42	34	命中+22	—	ボルダーフォール -下層-(武具屋)
マギアボウ	10000	2500	58	62	—	—	ストーンガード -下街-(武具屋)
キラーボウ	8000	2000	60	30	命中+30	—	ストーンガード -下街-(武具屋)
ヘヴィボウ	—	3000	69	66	命中+44	—	砂笛の洞窟
ソウルボウ	—	3500	82	72	命中+52	—	スティルスノウ
トマホークボウ	20000	5000	96	84	命中+61	—	ヴィクターホロウ -闘技場前-(武具屋)
兵士の大弓	12000	3000	98	0	クリティカル+14	[攻撃効果]5%の確率で攻撃対象に4ターンの間物防ダウンを付与	ストーンガード -下街-(武具屋)
スピリットボウ	—	8000	101	142	—	[攻撃効果]5%の確率で攻撃対象に4ターンの間睡眠を付与	マルサリム
シャドウボウ	—	5400	103	0	命中+82	[攻撃効果]5%の確率で攻撃対象に4ターンの間暗闇を付与	ストーンガード -下街- B-22
名人の大弓	—	4500	105	0	クリティカル+22	—	グランポート -露店街- X-35
エレメントボウ	22000	5500	108	98	命中+74	—	ボルダーフォール -下層-(武具屋)
戦姫の大弓	28000	7000	128	0	クリティカル+43	—	マルサリム(武具屋)
ブリリアントボウ	37000	9300	152	176	命中+88	—	マルサリム(武具屋)
アダマンボウ	43000	11000	178	209	—	—	グランポート(武具屋)
海鮫の大弓	35000	8800	181	0	クリティカル+77	—	グランポート(武具屋)
強化弓・隼	—	10000	182	182	クリティカル+62	—	ルーベの森1
達人の大弓	—	9800	192	0	クリティカル+85	[攻撃効果]5%の確率で攻撃対象に2ターンの間毒を付与	ノースリーチ
ルーンボウ	—	13000	198	202	命中+96	—	古の遺跡1
ハイペリオンボウ	59000	15000	219	261	命中+115	—	マルサリム(武具屋)
雪男の大弓	47000	12000	229	0	クリティカル+95	[攻撃効果]5%の確率で攻撃対象に4ターンの間暗闇を付与	ノースリーチ(武具屋)
古楽弓・嵐	—	17000	241	342	—	[装備効果]風属性攻撃のダメージが30%アップ	60 アレーク、その後
弓聖の大弓	—	14000	246	0	クリティカル+103	—	竜詠みの神殿
進化弓・鷹	—	16000	276	204	クリティカル+70	—	ダスクバロウ
禁断の弓	—	16000	282	0	クリティカル+121	[装備効果]敵との遭遇率が上がる	ゴールドショア M-25
超越弓・幻	—	16000	306	245	—	[攻撃効果]5%の確率で攻撃対象に4ターンの間混乱を付与	18 砂漠に潜む影
歴戦の弓	—	18000	384	0	クリティカル+186	[攻撃効果]10%の確率で攻撃対象に5ターンの間物防ダウンを付与	シ・ワルキ M-14

杖

装備できるジョブ　神官、学者、魔術師、武芸家

名称	買値	売値	物攻	属攻	変動パラメータ	その他の効果	おもな入手方法
ただの杖	—	—	0	0	—	—	杖を何も装備していない時自動的に装備
スタッフ	—	30	1	8	クリティカル+2	—	オフィーリア、サイラスの初期装備
ストーンロッド	800	200	4	22	回避+16	—	フレイムグレース（武具屋）
ライトスタッフ	800	200	8	24	—	—	アトラスダム（武具屋）
メイス	—	1400	62	33	クリティカル+8	—	北シ・ワルキ森道
クォーツロッド	2400	600	12	38	回避+10	—	フレイムグレース（武具屋）
フレイル	8000	2000	68	42	クリティカル+14	—	クオリークレスト -鉱山-（武具屋）
コンポジットスタッフ	—	600	18	44	—	［攻撃効果］5%の確率で攻撃対象に4ターンの間睡眠を付与	フレイムグレース
ポールメイス	—	3000	76	51	クリティカル+23	—	無垢の巣窟
ローレルスタッフ	—	950	24	52	—	—	ストーンガード
ウォーハンマー	30000	7500	152	66	クリティカル+42	—	セントブリッジ（武具屋）
オークスタッフ	8000	2000	16	68	—	—	セントブリッジ（武具屋）
理力の杖	—	1600	0	78	—	［攻撃効果］5%の確率で攻撃対象に4ターンの間属防ダウンを付与	双子滝
ラージクォーツロッド	—	4500	42	89	回避+26	—	イヴォンの生家の地下
ワンダースタッフ	16000	4000	56	92	—	［攻撃効果］5%の確率で攻撃対象に4ターンの間属攻ダウンを付与	セントブリッジ（武具屋）
メイジスタッフ	18000	4500	62	98	—	—	アトラスダム（武具屋）［追加］
スリッジハンマー	—	8800	171	98	クリティカル+60	—	忘れ去られた洞窟
モーニングスター	42000	11000	196	102	クリティカル+72	—	ウィスパーミル（よろず屋）
ブラックスタッフ	—	6000	71	112	—	［攻撃効果］5%の確率で攻撃対象に4ターンの間暗闇を付与	謎の男［オフィーリア編第3章］
巨人の棍棒	—	13000	229	112	クリティカル+86	—	漆黒の洞窟1
サファイアロッド	32000	8000	82	158	回避+49	—	ダスクバロウ（よろず屋）
ラージサファイアロッド	—	10000	89	176	回避+62	—	魔王の入り江
ウィズダムスタッフ	40000	10000	98	188	—	［攻撃効果］5%の確率で攻撃対象に4ターンの間混乱を付与	ダスクバロウ（よろず屋）
メテオライトロッド	45000	11000	98	216	回避+77	—	ダスクバロウ（よろず屋）
エンシェントロッド	—	14000	91	242	—	［攻撃効果］5%の確率で攻撃対象に4ターンの間属防ダウンを付与	大劇場 -上層-1
マティアスの杖	—	15000	116	268	—	［攻撃効果］5%の確率で攻撃対象に4ターンの間属攻ダウンを付与	マティアス（オフィーリア編第4章）
禁断の杖	—	14000	-100	285	クリティカル−50	—	セントブリッジ -大聖堂-
ユグドラシルスタッフ	60000	15000	121	289	—	—	ウィスパーミル（よろず屋）［追加］
絶対零度の杖	—	16000	132	293	—	［装備効果］氷属性攻撃のダメージが30%アップ	91 メアリー王女、その後
ウィザードロッド	—	16000	113	300	—	［攻撃効果］5%の確率で攻撃対象に2ターンの間毒を付与	魔大公の祠
知恵比べの杖	—	17000	111	333	行動速度+99	—	エバーホルド地下坑道跡
大司教の杖	—	18000	187	352	—	［装備効果］光属性攻撃のダメージが30%アップ	フレイムグレース -大聖堂-
歴戦の杖	—	19000	212	399	—	［攻撃効果］10%の確率で攻撃対象に5ターンの間行動速度ダウンを付与	セントブリッジ -大聖堂-

防具データ

盾

装備できるジョブ　すべてのジョブ

名称	買値	売値	物防	属防	変動パラメータ	その他の効果	おもな入手方法
バックラー	—	10	3	3	—	—	オルベリク、テリオン、ハンイット、オフィーリア、トレサの初期装備
ラウンドシールド	600	100	13	15	—	—	コブルストン（よろず屋）
ラージシールド	900	150	20	0	—	—	ボルダーフォール -下層-（武具屋）
身かわし盾	—	750	21	24	回避+56	—	ボルダーフォール -屋敷前-
カイトシールド	2400	500	26	31	—	—	ストーンガード -下街-（武具屋）
エレメントシールド	7800	1625	36	74	回避−20	—	セントブリッジ（武具屋）
スパイクシールド	9600	2000	44	53	回避−20	—	ストーンガード -下街-（武具屋）
プレートシールド	3120	650	45	0	回避−4	—	クオリークレスト -鉱山-（武具屋）
グスタフの盾	—	4000	52	58	回避+64	—	グスタフ（オルベリク編第2章）
タワーシールド	14400	3000	68	0	回避−25	—	コブルストン（よろず屋）［追加］
アダマンシールド	14400	3000	76	131	回避−81	—	オアウェル（よろず屋）
ミックマックの盾	—	7000	80	80	回避+178	—	65 ミックとマック、その後
ナイトシールド	19200	4000	92	95	回避−95	—	マルサリム（武具屋）
フォースシールド	28800	6000	102	102	回避−69	—	ダスクバロウ（よろず屋）［追加］
海獣の盾	—	4125	110	0	回避−79	［装備効果］氷属性のダメージを50%軽減	94 凶暴な海獣
禁断の盾	—	6500	116	133	回避−171	—	グランポート -露店街-
ギガントシールド	24000	5000	121	0	回避−101	—	ヴィクターホロウ -闘技場前-（武具屋）［追加］
歴戦の盾	—	7500	132	0	回避−88	［装備効果］毎ターン行動終了時にHPが200、SPが8回復	マルサリム

頭

装備できるジョブ　すべてのジョブ

名称	買値	売値	物防	属防	変動パラメータ	その他の効果	おもな入手方法
ハット	—	10	2	5	属性攻撃力+3	—	アーフェン、オフィーリア、サイラスの初期装備
皮の帽子	—	10	3	3	—	—	プリムロゼ、テリオン、ハンイットの初期装備
ラバーヘルム	—	10	4	0	—	—	オルベリク、トレサの初期装備
とんがり帽子	540	90	9	21	属性攻撃力+8	—	フレイムグレース（武具屋）
銀のかみかざり	—	150	10	18	SP+10	—	原初の洞窟
サークレット	1050	175	15	25	SP+15	—	フレイムグレース（武具屋）
羽根つき帽子	660	110	15	15	—	—	サンシェイド（武具屋）
ブラックキャップ	1260	225	15	20	回避+31	—	ボルダーフォール -下層-（武具屋）
ブロンズヘルム	840	140	20	0	—	—	コブルストン（よろず屋）
ヘッドギア	1120	200	25	28	—	—	クリアブルック（よろず屋）
フライングヘルム	—	250	26	30	クリティカル+21	—	アトラスダム
アイアンヘルム	—	165	29	0	—	—	ボルダーフォール -屋敷前-
ラージヘルム	1680	300	35	0	—	—	コブルストン（よろず屋）
セイントティアラ	2760	575	36	48	SP+21	—	サンシェイド（武具屋）
雪隠れのフード	3000	625	38	42	回避+47	—	スティルスノウ（よろず屋）
チャクラバンド	2640	550	40	52	属性攻撃力+38	—	リプルタイド（武具屋）
ハヤブサの帽子	6960	1450	48	54	回避+79	—	ストーンガード -下街-（武具屋）
スピードヘルム	—	1500	50	58	行動速度+78	—	王家の墓
黄金のかみかざり	6000	1250	52	88	SP+36	—	ノーブルコート -東地区-（武具屋）
司祭の帽子	—	1300	54	96	属性攻撃力+56	—	ノーブルコート
シルバーヘルム	3600	750	55	0	—	—	ストーンガード -下街-（武具屋）
星屑の帽子	7200	1500	61	79	—	—	セントブリッジ（道具屋）
エレメントハット	12000	2500	68	112	属性攻撃力+61	—	スティルスノウ（よろず屋）
ホーンドヘルム	—	1750	71	0	—	—	白き森への道
ガーレスの兜	—	2125	78	73	クリティカル+53	—	ガーレス（テリオン編第3章）
エンシェントサークレット	14400	3000	79	104	SP+53	—	ダスクバロウ（よろず屋）
静寂のバンダナ	15600	3250	82	78	回避+111	—	セントブリッジ（道具屋）
歴史研究家の帽子	—	3750	82	134	—	［装備効果］毎ターン行動終了時にSPが3回復	12 歴史研究家ノエル(3)
老兵の兜	—	2250	82	58	—	［装備効果］毎ターン行動終了時にHPが100回復	82 復讐代行
グランドヘルム	9600	2000	89	0	—	—	サンシェイド（武具屋）
毛皮の帽子	—	3000	91	96	—	—	グランポート -露店街-
教師の帽子	—	5500	96	133	—	［装備効果］雷属性のダメージを25%軽減	88 教師テラキア(3)
ヒュプノクラウン	—	8000	98	162	SP+72	—	朽ち果てた遺跡
蒸気機の帽子	18000	3750	103	112	—	—	エバーホルド（武具屋）
アダマン帽	—	7500	104	180	属性攻撃力+88	—	氷竜の口
レブローの兜	—	3750	108	78	—	［装備効果］闇属性のダメージを25%軽減	48 レブローとオデット、その後
魔物使いの帽子	—	5500	115	115	—	［装備効果］風属性のダメージを25%軽減	63 魔物使いの末裔アシラン(3)
インペリアルヘルム	—	3750	124	0	—	—	領主の屋敷への隠し通
冒険家の帽子	—	5500	133	0	—	［装備効果］光属性のダメージを25%軽減	99 冒険家ル・マン(3)
プラチナヘルム	21600	4500	137	0	—	—	リバーフォード（よろず屋）
ドラゴンヘルム	33600	7000	152	0	—	—	グランポート（武具屋）［追加］
クリスタルヘルム	—	8750	180	0	—	—	竜詠みの神殿

体

装備できるジョブ　すべてのジョブ

名称	買値	売値	物防	属防	変動パラメータ	その他の効果	おもな入手方法
ローブ	—	15	3	7	—	—	アーフェン、オフィーリア、サイラスの初期装備
ラバーベスト	—	15	4	5	—	—	プリムロゼ、テリオン、ハンイットの初期装備
ラバーアーマー	—	15	7	0	—	—	オルベリク、トレサの初期装備
リネンのローブ	960	160	13	33	属性攻撃力+8	—	フレイムグレース（武具屋）
ブロンズベスト	1080	180	19	24	—	—	サンシェイド（武具屋）
黒い装束	1800	300	20	28	回避+42	—	ボルダーフォール -下層-（武具屋）
古風な踊子衣装	—	225	20	22	SP+12	—	サンシェイド
毛皮のローブ	1800	300	24	64	属性攻撃力+14	—	サンシェイド（武具屋）
はやての服	—	250	24	26	行動速度+22	—	レイヴァースの屋敷
ブロンズアーマー	1200	200	28	0	—	—	コブルストン（よろず屋）
やすらぎの服	—	365	30	39	HP+98	—	フレイムグレース
ラージベスト	2100	350	32	42	—	—	フレイムグレース（武具屋）
アイアンベスト	—	380	36	49	—	—	クリアブルック
雪隠れのケープ	3640	700	39	43	回避+51	—	スティルスノウ（よろず屋）
ラージアーマー	2550	425	42	0	—	—	アトラスダム（武具屋）
まじないのローブ	3640	700	43	82	SP+21	—	セントブリッジ（武具屋）

◇体の続き

名称	買値	売値	物防	属防	変動パラメータ	その他の効果	おもな入手方法
アイアンアーマー	—	450	50	0	—	—	FC アトラスダム S-19 盗む 買取る
シルバーベスト	4160	800	60	68	—	—	コブルストン(よろず屋)
エレメントローブ	8160	1700	72	124	属性攻撃力+36	—	ストーンガード -下街-(武具屋)
ハヤブサの装束	8160	1700	78	84	回避+82	—	シ・ワルキ(よろず屋)[追加]
ホーンドベスト	—	875	80	100	—	—	黒曜館への隠し道
レインボーローブ	—	3750	82	167	—	—	FC セントブリッジ H-16 盗む 買取る
シルバーアーマー	4680	900	86	0	—	—	ストーンガード -下街-(武具屋)
エレメントライトアーマー	16800	3500	88	108	行動速度+72	—	クリアブルック(よろず屋)[追加]
エレメントヘヴィアーマー	19200	4000	90	116	属性攻撃力+42	—	ゴールドショア -貴族街-(武具屋)[追加]
グランドベスト	8640	1800	90	102	—	—	ウェルスプリング(よろず屋)
ホーンドアーマー	—	1050	92	0	—	—	ストーンガード -下街-
黒曜会の服	—	2000	98	112	クリティカル+96	—	黒曜会幹部(プリムロゼ編第3章)
古のローブ	19200	4000	99	198	SP+35	—	ダスクバロウ(よろず屋)
異国の装束	—	2500	102	121	—	[装備効果]毎ターン行動終了時にSPが3回復	5 異国の言葉
静寂のケープ	19200	4000	102	114	回避+147	—	エバーホルド(武具屋)
魔術師のローブ	—	8500	107	282	属性攻撃力+50	—	FC エバーホルド C-11 盗む 買取る
聖火騎士の礼装	—	6250	108	186	SP+42	—	75 聖火騎士マイルズ(3)
毛皮のコート	14400	3000	112	112	—	—	アトラスダム(武具屋)[追加]
執念のコート	—	5500	116	128	HP+617	—	首筋の男シメオン(プリムロゼ編第4章)
インペリアルベスト	19200	4000	120	132	—	—	ストーンガード -下街-(武具屋)[追加]
竜姫の衣	—	6000	121	136	クリティカル+129	—	グランポート地下水道2
グランドアーマー	9600	2000	122	0	—	—	ウェルスプリング(よろず屋)
繊細な踊子衣装	—	8500	122	134	回避+166	—	大劇場 -下層-1
大聖火のローブ	—	10500	126	317	SP+56	—	FC ヴィクターホロウ H-24 盗む 買取る
王女のコート	—	7500	136	155	—	[装備効果]毎ターン行動終了時にHPが100回復	23 巡遊少女リア(3)
プラチナベスト	21600	4500	140	154	—	—	ノースリーチ(武具屋)
名家の鎧	—	8000	158	78	—	[装備効果]火属性のダメージを25%軽減	マルサリム -王宮-
インペリアルアーマー	—	5000	173	0	—	—	ルーベの森
ドラゴンベスト	43200	9000	183	185	—	—	ノースリーチ(武具屋)[追加]
プラチナアーマー	26400	5500	202	0	—	—	マルサリム(武具屋)
クリスタルベスト	—	11500	205	205	—	—	FC ヴィクターホロウ -闘技場前- H-17 盗む 買取る
コンフェッションアーマー	—	8000	212	0	—	[装備効果]氷属性のダメージを25%軽減	8 学者ラッセル、その後
ドラゴンアーマー	—	10000	235	0	クリティカル+108	—	FC マルサリム F-25 盗む 買取る
クリスタルアーマー	—	12500	300	0	—	—	FC コブルストン A-15 盗む 買取る

アクセサリー

装備できるジョブ　すべてのジョブ

名称	買値	売値	効果	おもな入手方法
シャットアウトリボン	—	4100	[装備効果]敵と遭遇しなくなる	?????
引寄せのリボン	—	1300	[装備効果]敵との遭遇率が上がる	22 見たことのないもの
隊長のバッジ	—	3200	[装備効果]EXP獲得量1.5倍	20 守護隊長ベイル、その後
友情のバッジ	—	3200	[装備効果]JP獲得量1.5倍	34 仲良し3人組、その後
竜のスカーフ	—	4100	[装備効果]毎ターン行動終了時にSPが6回復	73 世界のドラゴン
獣のスカーフ	—	4100	[装備効果]毎ターン行動終了時にHPが100回復	62 名も無き獣
王家の証	—	1600	HP+600	7 王家の秘密
墓守の証	—	1600	SP+50	83 墓守の仕事
フィジカルベルト	—	1600	物理攻撃力+65、物理防御力+50	FC ノーブルコート -東地区- T-41 試合 けしかける
メンタルベルト	—	1600	属性攻撃力+65、属性防御力+50	FC セントブリッジ -大聖堂- H-06 試合 けしかける
加護の紋章	—	5400	物理防御力+100、属性防御力+100	100 コーデリアとノーア、その後
守備の紋章	—	1100	物理防御力+30、属性防御力+30	FC ヴィクターホロウ -闘技場前- H-16 盗む 買取る
パワーベルト	—	1000	物理攻撃力+50	FC リプルタイド V-06 盗む 買取る
エレメントブースター	—	1000	属性攻撃力+100	FC ストーンガード -下街- B-28 盗む 買取る
ガーディアンベルト	—	1100	物理防御力+65	FC ストーンガード -上街- B-03 盗む 買取る
エレメントガーディアン	—	1300	属性防御力+65	92 取り残された男
体力のネックレス	—	5000	HP+1000	FC 西ウィスパーミル平原 U-03 盗む 買取る
精神のネックレス	—	5000	SP+80	FC ウィスパーミル U-16 盗む 買取る
守護のネックレス	—	5000	物理防御力+80、属性防御力+80	FC グランポート -露店街- X-06 盗む 買取る
狙撃のネックレス	—	4000	命中+80	FC セントブリッジ -大聖堂- H-07 盗む 買取る
察知のネックレス	—	4000	回避+80	グレイサンド遺跡2
俊敏のネックレス	—	4000	行動速度+80	FC ストーンガード -上街- B-07 盗む 買取る
会心のネックレス	—	4000	クリティカル+80	FC マルサリム F-26 盗む 買取る
体力のブレスレット	6500	1600	HP+500	セントブリッジ(武具屋)[追加]

名称	買値	売値	効果	おもな入手方法
精神のブレスレット	6500	1600	SP+50	セントブリッジ(武具屋)[追加]
守護のブレスレット	6500	1600	物理防御力+50、属性防御力+50	ウィスパーミル(よろず屋)
狙撃のブレスレット	5800	1500	命中+50	グランポート(武具屋)
察知のブレスレット	5800	1500	回避+50	エバーホルド(武具屋)
俊敏のブレスレット	5800	1500	行動速度+50	リバーフォード(よろず屋)[追加]
会心のブレスレット	5800	1500	クリティカル+50	ノースリーチ(武具屋)
体力のリング	3000	750	HP+200	スティルスノウ(よろず屋)[追加]
精神のリング	3000	750	SP+30	ゴールドショア -貴族街-(武具屋)
守護のリング	3000	750	物理防御力+20、属性防御力+20	ゴールドショア -貴族街-(武具屋)
狙撃のリング	2200	550	命中+20	ゴールドショア -貴族街-(武具屋)
察知のリング	2200	550	回避+20	セントブリッジ(道具屋)
俊敏のリング	2200	550	行動速度+20	ヴィクターホロウ -闘技場前-(武具屋)
会心のリング	2200	550	クリティカル+20	ヴィクターホロウ -闘技場前-(武具屋)
体力のピアス	360	90	HP+50	アトラスダム(武具屋)[追加]
精神のピアス	360	90	SP+10	アトラスダム(武具屋)[追加]
守護のピアス	360	90	物理防御力+10、属性防御力+10	サンシェイド(武具屋)
狙撃のピアス	280	70	命中+10	ボルダーフォール -下層-(武具屋)
察知のピアス	280	70	回避+10	ボルダーフォール -下層-(武具屋)
俊敏のピアス	280	70	行動速度+10	フレイムグレース(武具屋)
会心のピアス	280	70	クリティカル+10	フレイムグレース(武具屋)
織物屋のお守り	—	1800	[装備効果]火属性と光属性のダメージを25%軽減	46 織物屋の転機
愛妻家のお守り	—	1600	[装備効果]雷属性と闇属性のダメージを25%軽減	33 流れ着いた死体
美食家のお守り	—	1300	[装備効果]氷属性と風属性のダメージを25%軽減	17 甘味の探求
火炎のアミュレット	—	3400	[装備効果]火属性のダメージを99%軽減	大劇場 -下層-
氷結のアミュレット	—	3400	[装備効果]氷属性のダメージを99%軽減	領主の屋敷
竜巻のアミュレット	—	3400	[装備効果]風属性のダメージを99%軽減	マルサリム -王宮-
稲妻のアミュレット	—	3400	[装備効果]雷属性のダメージを99%軽減	朽ち果てた遺跡
宵闇のアミュレット	—	3400	[装備効果]闇属性のダメージを99%軽減	古の遺跡2
閃光のアミュレット	—	3400	[装備効果]光属性のダメージを99%軽減	グレイサンド遺跡2
火のアミュレット	—	1600	[装備効果]火属性のダメージを50%軽減	幻影の森
氷のアミュレット	—	1600	[装備効果]氷属性のダメージを50%軽減	リヴィエラの森
風のアミュレット	—	1600	[装備効果]風属性のダメージを50%軽減	西ノーブルコート平原
雷のアミュレット	—	1600	[装備効果]雷属性のダメージを50%軽減	ヴィクターホロウ -闘技場前-
闇のアミュレット	—	1600	[装備効果]闇属性のダメージを50%軽減	ヴィクターホロウ -闘技場-
光のアミュレット	—	1600	[装備効果]光属性のダメージを50%軽減	闇市場
猛毒耐性ストーン	—	1800	[装備効果]毒状態を防ぐ	虚無の玉座
睡眠耐性ストーン	—	1800	[装備効果]睡眠状態を防ぐ	巨王の霊廟
沈黙耐性ストーン	—	1800	[装備効果]沈黙状態を防ぐ	リプルタイド
暗闇耐性ストーン	—	1800	[装備効果]暗闇状態を防ぐ	イヴォンの生家の地下
恐怖耐性ストーン	—	1800	[装備効果]恐怖状態を防ぐ	流砂の洞窟
混乱耐性ストーン	—	1800	[装備効果]混乱状態を防ぐ	果ての河岸
気絶耐性ストーン	—	1800	[装備効果]気絶状態を防ぐ	朽ちた採掘所
即死耐性ストーン	—	1800	[装備効果]即死を防ぐ	忘れ去られた洞窟

アイテムデータ

消費アイテム

名称	買値	売値	効果	おもな入手方法
HP回復のブドウ	50	5	味方単体のHPを500回復する	コブルストン(よろず屋)
HP回復のブドウ(大)	260	26	味方単体のHPを1750回復する	ストーンガード -下街-(道具屋)
HP全体回復のブドウ	720	72	味方全体のHPを900回復する	エバーホルド(道具屋)
SP回復のプラム	240	24	味方単体のSPを40回復する	コブルストン(よろず屋)
SP回復のプラム(大)	900	90	味方単体のSPを100回復する	エバーホルド(道具屋)
SP全体回復のプラム	—	216	味方全体のSPを45回復する	イヴォンの生家の地下
BP回復のザクロ	—	30	味方単体のBPを1増加する	北ストーンガード山道
BP回復のザクロ(大)	—	76	味方単体のBPを2増加する	イヴォンの生家の地下
BP回復のザクロ(特大)	—	336	味方単体のBPを4増加する	エバーホルド地下坑道跡
HP/SP回復のジャム	—	1500	味方単体のHP、SPを全回復する	幻影の森
全回復のジャム	—	2000	味方単体のHP、SPを全回復し、BPを最大にする	魔剣士の祠
復活のオリーブ	500	50	味方単体の戦闘不能状態を治し、HPを500回復する	コブルストン(よろず屋)
復活のオリーブ(大)	3000	300	味方単体の戦闘不能状態を治し、HPを2000回復する	ストーンガード -下街-(道具屋)
復活のオリーブ(特大)	—	2000	味方単体の戦闘不能状態を治し、HPを9999回復する	朽ちた採掘所
毒の治療ハーブ	30	3	味方単体の毒状態を治す	サンシェイド(道具屋)

◇消費アイテムの続き

名称	買値	売値	効果	おもな入手方法
沈黙の治療ハーブ	30	3	味方単体の沈黙状態を治す	コブルストン(よろず屋)
暗闇の治療ハーブ	30	3	味方単体の暗闇状態を治す	サンシェイド(道具屋)
混乱の治療ハーブ	30	3	味方単体の混乱状態を治す	エバーホルド(道具屋)
睡眠の治療ハーブ	30	3	味方単体の睡眠状態を治す	コブルストン(よろず屋)
恐怖の治療ハーブ	30	3	味方単体の恐怖状態を治す	エバーホルド(道具屋)
気絶の治療ハーブ	30	3	味方単体の気絶状態を治す	コブルストン(よろず屋)
毒の瓶詰	—	20	敵単体を40%の確率で3ターンの間、毒状態にする	ダスクバロウ
暗闇の瓶詰	—	20	敵単体を65%の確率で3ターンの間、暗闇状態にする	王家の墓
混乱の瓶詰	—	20	敵単体を65%の確率で3ターンの間、混乱状態にする	レイヴァースの屋敷
睡眠の瓶詰	—	20	敵単体を65%の確率で3ターンの間、睡眠状態にする	マルサリム
火の精霊石	—	20	敵全体に火属性のダメージを200与える	山賊たちの根城
火の精霊石(大)	—	170	敵全体に火属性のダメージを1100与える	幻影の森
火の精霊石(特大)	—	630	敵全体に火属性のダメージを2700与える	ストーンガード -上街-
氷の精霊石	—	20	敵全体に氷属性のダメージを200与える	シ・ワルキ
氷の精霊石(大)	—	170	敵全体に氷属性のダメージを1100与える	セントブリッジ
氷の精霊石(特大)	—	630	敵全体に氷属性のダメージを2700与える	果ての河岸
雷の精霊石	—	20	敵全体に雷属性のダメージを200与える	東サンシェイド砂道
雷の精霊石(大)	—	170	敵全体に雷属性のダメージを1100与える	ウェルスプリング
雷の精霊石(特大)	—	630	敵全体に雷属性のダメージを2700与える	東ウェルスプリング砂道
風の精霊石	—	20	敵全体に風属性のダメージを200与える	南ボルダーフォール崖道
風の精霊石(大)	—	170	敵全体に風属性のダメージを1100与える	クオリークレスト
風の精霊石(特大)	—	630	敵全体に風属性のダメージを2700与える	北リバーフォード川道
光の精霊石	—	20	敵全体に光属性のダメージを200与える	山賊たちの根城への道
光の精霊石(大)	—	170	敵全体に光属性のダメージを1100与える	北ストーンガード山道
光の精霊石(特大)	—	630	敵全体に光属性のダメージを2700与える	イヴォンの生家の地下
闇の精霊石	—	20	敵全体に闇属性のダメージを200与える	サンシェイド地下道
闇の精霊石(大)	—	170	敵全体に闇属性のダメージを1100与える	忘れ去られた洞窟への道
闇の精霊石(特大)	—	630	敵全体に闇属性のダメージを2700与える	還らずの森
HP増強のナッツ	—	100	味方単体の最大HPの能力値が75増加する(永続)	サンシェイド -酒場-
HP増強のナッツ(大)	—	240	味方単体の最大HPの能力値が150増加する(永続)	FC ヴィクターホロウ N-31 盗む 買取る
HP増強のナッツ(特大)	—	576	味方単体の最大HPの能力値が300増加する(永続)	FC リバーフォード I-13 盗む 買取る
SP増強のナッツ	—	100	味方単体の最大SPの能力値が3増加する(永続)	リーオ洞窟
SP増強のナッツ(大)	—	240	味方単体の最大SPの能力値が6増加する(永続)	FC オアウェル L-13 盗む 買取る
SP増強のナッツ(特大)	—	576	味方単体の最大SPの能力値が12増加する(永続)	FC サンシェイド D-23 盗む 買取る
物攻増強のナッツ	—	100	味方単体の物理攻撃力の能力値が7増加する(永続)	フレイムグレース -大聖堂-
物攻増強のナッツ(大)	—	240	味方単体の物理攻撃力の能力値が14増加する(永続)	FC ストーンガード -上街- B-15 盗む 買取る
物攻増強のナッツ(特大)	—	576	味方単体の物理攻撃力の能力値が28増加する(永続)	FC セントブリッジ H-27 盗む 買取る
物防増強のナッツ	—	100	味方単体の物理防御力の能力値が7増加する(永続)	鳥葬の洞窟
物防増強のナッツ(大)	—	240	味方単体の物理防御力の能力値が14増加する(永続)	FC ストーンガード B-43 盗む 買取る
物防増強のナッツ(特大)	—	576	味方単体の物理防御力の能力値が28増加する(永続)	FC リバーフォード I-13 盗む 買取る
属攻増強のナッツ	—	100	味方単体の属性攻撃力の能力値が7増加する(永続)	北コブルストン山道
属攻増強のナッツ(大)	—	240	味方単体の属性攻撃力の能力値が14増加する(永続)	FC グランポート X-43 盗む 買取る
属攻増強のナッツ(特大)	—	576	味方単体の属性攻撃力の能力値が28増加する(永続)	FC ノースリーチ B-17 盗む 買取る
属防増強のナッツ	—	100	味方単体の属性防御力の能力値が7増加する(永続)	クリアブルック
属防増強のナッツ(大)	—	240	味方単体の属性防御力の能力値が14増加する(永続)	FC 白き森への道 O-25 盗む 買取る
属防増強のナッツ(特大)	—	576	味方単体の属性防御力の能力値が28増加する(永続)	FC ノースリーチ B-11 盗む 買取る
命中増強のナッツ	—	100	味方単体の命中の能力値が7増加する(永続)	無垢の巣窟
命中増強のナッツ(大)	—	240	味方単体の命中の能力値が14増加する(永続)	FC ゴールドショア -貴族街- W-20 盗む 買取る
命中増強のナッツ(特大)	—	576	味方単体の命中の能力値が28増加する(永続)	FC 朽ち果てた遺跡 O-01 盗む 買取る
回避増強のナッツ	—	100	味方単体の回避の能力値が7増加する(永続)	北シ・ワルキ森道
回避増強のナッツ(大)	—	240	味方単体の回避の能力値が14増加する(永続)	FC アトラスダム -王城前- S-43 盗む 買取る
回避増強のナッツ(特大)	—	576	味方単体の回避の能力値が28増加する(永続)	63 魔物使いの末裔アシラン(3)
会心増強のナッツ	—	100	味方単体のクリティカルの能力値が7増加する(永続)	西フレイムグレース雪道
会心増強のナッツ(大)	—	240	味方単体のクリティカルの能力値が14増加する(永続)	FC 西ゴールドショア海道 W-02 盗む 買取る
会心増強のナッツ(特大)	—	576	味方単体のクリティカルの能力値が28増加する(永続)	FC リバーフォード I-13 盗む 買取る
速度増強のナッツ	—	100	味方単体の行動速度の能力値が7増加する(永続)	氷の洞窟
速度増強のナッツ(大)	—	240	味方単体の行動速度の能力値が14増加する(永続)	FC グランポート X-43 盗む 買取る
速度増強のナッツ(特大)	—	576	味方単体の行動速度の能力値が28増加する(永続)	FC グランポート -露店街- X-35 盗む 買取る
キャンディ	—	5	味方単体のHPを30回復する	コブルストン
木の実	—	5	味方単体のSPを8回復する	FC ボルダーフォール J-08 盗む 買取る
ルーナニクドの実	—	130	味方単体を5ターンの間、毒状態にする	研究員Ⅲ(イヴォンの生家)
ハイパードリンク	—	30	味方単体に5ターンの間、物防ダウン&属防ダウンの効果を付与する	研究員Ⅱ(イヴォンの生家)
真っ赤なリンゴ	—	10	味方単体のBPを最大にする	ダリウス(テリオン編第4章)
吐息の瓶詰	—	10	敵味方全体に931ダメージを与える	研究員Ⅰ(イヴォンの生家)
魔物の香水	—	40	敵全体のHPを最大値の30%分回復する	黒炎教信者(上位)Ⅰ(漆黒の洞窟)
アリーのパン	—	5	味方単体のHPを250回復する	FC サンシェイド D-28 試合 けしかける
ジョシュアのポエム	—	15	味方単体のHP、SPを最大値の10%分回復する	FC ノースリーチ B-17 盗む
ヘンルーダ薬	—	1	味方単体の石化状態を治療できる	ハンイット編第3章進行中に入手

換金アイテム

名称	買値	売値	おもな入手方法
麻紐の切れ端	—	5	貴族の隠れ家跡
ぬいぐるみ	—	50	FC セントブリッジ -上流- H-12 盗む
硝子玉	—	5	FC 月隠れの海道 W-05 盗む
ハンカチーフ	—	8	FC セントブリッジ -上流- H-12 盗む
スキットル	—	10	FC 西クリアブルック川道 O-25 試合 けしかける
何かの種	—	5	FC リバーフォード I-18 盗む 買取る
魚の歯	—	5	FC クオリークレスト -鉱山- K-13 盗む 買取る
何かの原石	—	14	FC マルサリム F-29 盗む 買取る
ヘアブラシ	—	200	FC セントブリッジ -上流- H-12 盗む
さびしい財布	—	15	ストーンガード -上街-
財布	—	500	グランポート
ガラクタの入った小袋	—	700	マルサリム -王宮-
大きな鳥の羽	—	200	ストーンガード
金鉱石っぽいもの	—	750	クリアブルック
金鉱石のようなもの	—	20	クオリークレスト
金鉱石にみえるもの	—	4000	幻影の森への道
銅仮のランタン	—	600	山賊たちの根城
骨	—	1	イヴォンの生家
擦り切れた靴	—	5	貴族の隠れ家跡
薄汚れた布の球	—	2	ボルダーフォール -屋敷前-
首輪	—	6	FC グランポート -露店街- X-23 盗む
小さな杯	—	200	アトラスダム -王城-
磨かれた銀時計	—	600	リバーフォード
キスマーク付きの似顔絵	—	15	FC サンシェイド D-14 盗む 買取る
簡単! 冒険者入門	—	800	ノーブルコート -東地区-
めずらしい石	—	3000	エバーホルド
ふくらんだ財布	—	2200	ウェルスプリング
記念金貨	—	25000	ウィスパーミル
銀の入った革袋	—	8000	ストーンガード
はたき	—	15	FC アトラスダム S-32 試合 けしかける
猫目石	—	20000	西ウィスパーミル平原
札の付いた首輪	—	50	FC グランポート -露店街- X-07 盗む 買取る
古びたコイン	—	1500	山賊たちの根城への道
銅の入った麻袋	—	3000	幻影の森
奇抜な骨董品	—	9500	王家の墓
目が眩む美術品	—	15000	グランポート -大競売場-
錆びて朽ちた杯	—	50	貴族の隠れ家跡
不自然にツヤツヤな金貨	—	25	貴族の隠れ家跡
地図の描かれた布きれ	—	40	貴族の隠れ家跡

調合素材

	名称	買値	売値	効果	おもな入手方法
素材A	薬の素材	5	1	味方単体・小回復用の調合素材として使用	コブルストン(よろず屋)
素材A	薬の素材(拡散)	100	10	味方全体・小回復用の調合素材として使用	サンシェイド(道具屋)
素材A	秘薬の素材	2600	260	味方単体・大回復用の調合素材として使用	エバーホルド(道具屋)
素材A	秘薬の素材(拡散)	3200	320	味方全体・大回復用の調合素材として使用	ストーンガード -下街-(道具屋)
素材A	劇物の素材	5	1	敵単体・小ダメージ用の調合素材として使用	サンシェイド(道具屋)
素材A	劇物の素材(拡散)	100	10	敵全体・小ダメージ用の調合素材として使用	ストーンガード -下街-(道具屋)
素材A	超劇物の素材	2600	260	敵単体・大ダメージ用の調合素材として使用	エバーホルド(道具屋)
素材A	超劇物の素材(拡散)	3200	320	敵全体・大ダメージ用の調合素材として使用	エバーホルド(道具屋)
素材B	ドクリミキの葉	5	1	[薬]HP小回復&毒状態回復 [劇物]火属性攻撃&毒状態付与	サンシェイド(道具屋) クリアブルック(よろず屋)
素材B	スイミンカの葉	—	1	[薬]HP小回復&睡眠状態回復 [劇物]氷属性攻撃&睡眠状態付与	崖のバーディアンⅡ(北ボルダーフォール崖道)、海のバーディアンⅡ(マイヤ洞窟への道)
素材B	コンラントの葉	—	1	[薬]HP小回復&混乱状態回復 [劇物]光属性攻撃&混乱状態付与	エッグアイ(北ボルダーフォール崖道)、シマイバネ(砂笛の洞窟)
素材B	ブドウの樹液	40	4	[薬]HP大回復 [劇物]風属性攻撃&物防ダウン付与	コブルストン(よろず屋) エバーホルド(道具屋)
素材B	プラムの樹液	—	20	[薬]SP回復 [劇物]雷属性攻撃&属防ダウン付与	氷雪のリザードマンⅡ(原初の洞窟への道)、砂漠のリザードマンⅡ(サンシェイド地下道)
素材B	ザクロの樹液	—	26	[薬]BP回復 [劇物]闇属性攻撃&行動速度ダウン付与	オオサソリ(北ウェルスプリング砂道)、カイツムリ(リーオ洞窟への道)
素材B	オリーブの花	—	45	[薬]HP回復&復活 [劇物]風属性攻撃&回避ダウン付与	ハイランドゴート(南コブルストン山道、北コブルストン山道)、サンドワーム(北ウェルスプリング砂道)
素材B	ナゾの花	—	50	[薬]HP回復&素材Aに応じたさまざまな効果 [劇物]素材Aに応じた属性攻撃&(拡散)素材と調合時は追加効果	人喰いコウモリ(漆黒の洞窟)、クロコウモリ(山賊たちの根城)

貴重品

名称	入手方法
「辺獄の書」の写本	サイラス編第2章進行中に入手
辺獄の書	サイラス編第4章進行中に入手
師匠の矢文	ハンイット編第2章進行中に入手
ヘンルーダ	ハンイット編第3章進行中に入手
アオカジキ	トレサ編第1章進行中に入手
ブドウ酒	FC ウェルスプリング E-10 盗む/リプルタイド V-16 買取る
眠り草	FC リプルタイド V-14 買取る
名も無き手記	トレサ編第1章進行中に入手
クズ石	FC クオリークレスト -鉱山- K-02 買取る
碧閃石	トレサ編第2章進行中に入手
エドバルドの皓	FC ヴィクターホロウ -闘技場前- N-20 買取る
古地図	トレサ編第3章進行中に入手
エルドライト	トレサ編第3章進行中に入手
バルタザールの手紙	トレサ編第3章進行中に入手
採火燈	オフィーリア編第1章進行中に入手
信用状	FC ボルダーフォール -下層- J-36 盗む
オアシスの水	FC ノーブルコート T-14 盗む

◇貴重品の続き

名称	入手方法
ワイバーンの皮膜	ノーブルコート -東地区- T-30 盗む
水晶鉱石	ノーブルコート T-06 盗む
水晶の鍵	テリオン編第2章進行中に入手
貴族の仮面	南ウェルスプリング街道 E-25 盗む
スタッフの仮面	南ウェルスプリング街道 E-27 盗む
闇市の出品リスト	ウェルスプリング E-09 盗む
盗賊幹部の服	ノースリーチ B-09 盗む
盗賊の服	ノースリーチ B-01 盗む
アーフェンの鞄	アーフェンが最初から所持
ゼフの鞄	アーフェン編第1章進行中に入手
エゼルアートの短剣	プリムロゼが最初から所持
ユースファのハンカチ	プリムロゼ編第1章進行中に入手
左腕の男の地図	プリムロゼ編第1章進行中に入手
牢屋の鍵	フレイムグレース P-14 盗む
特上の牛乳	アトラスダム S-23 盗む 買取る
シンクガニ	アトラスダム S-20 盗む 買取る
大鶏の卵	アトラスダム S-27 盗む 買取る
最後の作品	セントブリッジ H-32 盗む 買取る
牛のフン	コブルストン A-05 盗む 買取る
ローラの手帳	ノーブルコート T-15 盗む 買取る
スタアのドレス	サンシェイド D-12 盗む 買取る
小エビのソース	クリアブルック G-01 盗む 買取る
反乱の斧	ボルダーフォール -下層- J-37 盗む 買取る
革命の剣	ボルダーフォール -下層- J-31 盗む 買取る
反逆の槍	ボルダーフォール -下層- J-35 盗む 買取る
大牙猪の牙	北シ・ワルキ森道 M-21 盗む 買取る
手頃な木炭	スティルスノウ Q-01 盗む 買取る
手頃な麻糸	スティルスノウ Q-09 盗む 買取る
手頃な金属製容器	スティルスノウ Q-19 盗む 買取る
老人でも扱える短弓	ノーブルコート T-19 盗む 買取る
海獣の卵	ゴールドショア -貴族街- [illegible] 盗む 買取る

名称	入手方法
ビートの実	スティルスノウ Q-07 盗む 買取る
オアウェル産の砥石	ゴールドショア -貴族街- W-17 盗む 買取る
ゼンジの敷き物	クオリークレスト [illegible] 盗む 買取る
バイロンの指輪	グランポート -露店街- X-14 盗む 買取る
ソクラスの剣	グランポート -露店街- X-11 盗む 買取る
異国の冒険譚	グランポート X-50 盗む 買取る
ランドール家執事の手帳	アトラスダム S-32 盗む 買取る
形見の剣	ノースリーチ B-02 盗む 買取る
勉強道具	ノーブルコート -東地区- T-24 盗む 買取る
冒険家の装備	リプルタイド V-13 盗む 買取る
古いタペストリー	エバーホルド C-10 盗む 買取る
厳重な封書	ウェルスプリング E-11 盗む 買取る
魔剣「大蛇殺し」	ヴィクターホロウ -闘技場前- N-05 盗む 買取る
ゼフの手紙	クリアブルック G-22 盗む 買取る
司書の手紙	アトラスダム -王城前- S-39 盗む 買取る
川辺の花	セントブリッジ H-24 盗む 買取る
家宝の首飾り	ウェルスプリング E-05 盗む 買取る
ヨトゥンの角	氷の巨人ヨトゥン（サブストーリー [illegible]）
大きな卵	西クリアブルック川道
契りのメダル	ダスクバロウ O-04 試合 けしかける
フーゴの手帳	果ての河岸 H-05 盗む 買取る
オモヒデソウ	ヴィクターホロウ N-40 盗む 買取る
日記に書きたくなる逸品	ボルダーフォール J-11 盗む 買取る
日記に書きたくなる絶品	ウェルスプリング E-19 盗む 買取る
日記に書きたくなる名品	ダスクバロウ O-12 盗む 買取る
ヨツジクの花	サンシェイド D-13 盗む 買取る
ドラゴンの卵	竜詠みの神殿 L-03 試合 けしかける
大狼の牙	マーナガルム（サブストーリー [illegible]）
ノーアからの手紙	西グランポート海道 X-02 試合 けしかける
ラピスラズリ	グランポート X-48 盗む 買取る
古代ホルンブルグ語辞典	サイラス編第4章進行中に入手

情報

名称	入手方法
殺人事件の真相	フレイムグレース P-23 聞き出す 探る
氷の巨人の眠る場所	フレイムグレース P-12 聞き出す 探る
ある聖火騎士の噂	フレイムグレース -大聖堂- P-02 聞き出す 探る
フロストランドの歴史	スティルスノウ Q-06 聞き出す 探る
フロストランドのドラゴン	スティルスノウ Q-18 聞き出す 探る
大牙猪の生態	北シ・ワルキ森道 M-20 聞き出す 探る
司書の証言	アトラスダム -王城前- S-38 探る
守衛の近況	アトラスダム -王城前- S-14 探る
ラッセルの近況	アトラスダム -王城前- S-32 探る
ソクラスの詩	アトラスダム -王城前- S-09 聞き出す 探る
モウガラシという植物	アトラスダム -王城前- S-10 聞き出す 探る
学長の近況	アトラスダム -王城前- S-41 探る
織物の活用法	ノーブルコート T-05 聞き出す 探る
大狼の出現場所	西ウィスパーミル平原 U-03 聞き出す 探る
ヴァネッサの行き先	ゴールドショア W-28 聞き出す
アオホタル苔の話	ゴールドショア -貴族街- W-10 聞き出す
ドノヴァンの様子	ゴールドショア -大聖堂- W-22 聞き出す 探る
新しい生活	グランポート -露店街- X-21 聞き出す 探る
安全な経路	西ゴールドショア海道 W-02 聞き出す 探る
ハイランドのドラゴン	コブルストン A-14 聞き出す 探る
本の売り先	ストーンガード R-35 探る
人嫌いのドミニク	ストーンガード R-42 探る
ドミニクの後悔	ストーンガード R-37 探る
ドミニクの悩み	ストーンガード -下街- R-16 探る
エバーホルドの城塞	ストーンガード -下街- R-34 聞き出す 探る
貴族ランドールの最期	ストーンガード -上街- R-09 聞き出す 探る
墓守の情報	王家の墓 R-46 聞き出す 探る
大ヘビ使いの男	北ウェルスプリング砂道 E-01 聞き出す 探る ウェルスプリング E-21 聞き出す 探る
黄金都市の伝説	マルサリム F-13 聞き出す 探る
部族長のスケジュール	マルサリム -王宮- F-06 聞き出す 探る
ニナを喰んだ魔物	クリアブルック G-16 聞き出す

名称	入手方法
薬のレシピ	クリアブルック G-04 聞き出す
メリルの過去	クリアブルック G-03 聞き出す 探る
南東の老婆の病状	セントブリッジ H-25 聞き出す
仲のいいお婆ちゃん達	セントブリッジ -上流- H-14 聞き出す
北西の老婆の病状	セントブリッジ -上流- H-13 聞き出す
早めの雪解け	東セントブリッジ川道 H-04 聞き出す 探る
クリフランドの歴史	ボルダーフォール J-08 聞き出す 探る
貧民生活向上計画	ボルダーフォール J-01 聞き出す 探る
事件の発生場所	クオリークレスト K-17 探る
目撃証言	クオリークレスト K-38 探る
下水道の情報	クオリークレスト K-24 探る
墓参りへ行かない理由	クオリークレスト K-16 聞き出す 探る
オーゲンのうわ言	オアウェル L-13 聞き出す
クリフランドのドラゴン	オアウェル L-16 聞き出す 探る
虎の飼い方	シ・ワルキ M-17 聞き出す 探る
魔物使いの伝承	シ・ワルキ M-12 聞き出す 探る
義賊　マルタ盗賊団	ヴィクターホロウ N-34 聞き出す 探る
剣闘士の父親	ヴィクターホロウ N-36 聞き出す 探る
エスタダスの調子	ヴィクターホロウ -闘技場前- N-18 聞き出す 探る
モンドゥールの調子	ヴィクターホロウ -闘技場前- N-21 聞き出す 探る
ジョシュアの弱点	ヴィクターホロウ -闘技場- N-02 聞き出す 探る
アーチボルトの弱点	ヴィクターホロウ -闘技場- N-01 聞き出す 探る
グスタフの弱点	ヴィクターホロウ -闘技場- N-03 聞き出す 探る
バイロン家の系譜	シ・ワルキ M-16 聞き出す 探る
ウッドランドの歴史	ダスクバロウ O-11 聞き出す 探る
壁画の内容	古の遺跡 O-14 探る
『十二天の書の7巻』	古の遺跡 O-17 探る
「禁断の黄金」	古の遺跡 O-16 探る
「辺獄の書」	古の遺跡 O-15 探る
アルファスの詩	セントブリッジ H-30 聞き出す 探る

Monster Skill & Signature Move

けしかける＆得意技データ

ハンイットが「捕獲」で捕らえた魔物を利用する「けしかける」と、プリムロゼとオフィーリアが仲間にした町の人が使用する「得意技」の詳細なデータを掲載。

けしかける＆得意技データの見かた



❶カテゴリ
けしかける、得意技のカテゴリ。

❷名称
魔物や町の人が行なうけしかけるでの行動、または得意技の名称。

❸種類
その行動の種類。「剣」「槍」「短剣」「斧」「弓」「杖」「無」は対応する物理攻撃、「火」「氷」「雷」「風」「光」「闇」「無」は対応する属性攻撃、「回復」はHPやSPを回復する行動、「プラス」は味方にプラス効果を付与する行動、「マイナス」は敵にマイナス効果を付与する行動、「特殊」はそれ以外の行動を表す。

❹対象
効果を発生させる対象。

❺効果
けしかける、得意技使用時の効果。

❻使用する魔物
けしかけるを使用したときに該当の行動を行なう魔物。

❼強さ
魔物の強さ。同じ行動でも強さが高いほどダメージが大きくなる。

❽回数
けしかけるで呼び出せる回数。0になると捕獲した魔物が野生に帰る（リンデを除く）。3~5と記載がある場合は、魔物を捕獲した際にランダムで3回、4回、5回のいずれかに決まることを表す。

❾場所
その魔物が出現する場所。リンデは最初から一緒にいる。

❿威力
得意技の威力。S>A>B>C>D>Eの順での順でSに近いほど威力が高いことを表している。なお、同じ得意技でも、使用する町の人の強さによってダメージが変化する。

けしかける（攻撃の種類順）

名称	種類	対象	効果	使用する魔物	強さ	回数	場所
なぎ払い	剣	敵全体	剣物理攻撃	リンデ	※1	∞	—
たたかう×3【剣】	剣	敵単体	剣物理攻撃3回	海の大バーディアンⅠ	5	3~5	西ゴールドショア海道、月照れの海道
				氷雪の大リザードマンⅠ	5	3~5	西スティルスノウ雪道
たたかう×3（全体）【剣】	剣	敵全体	剣物理攻撃3回	海の大バーディアンⅡ	6	3~5	西グランポート海道
				氷雪の大リザードマンⅡ	6	3~5	南ノースリーチ雪道
ひっかく	剣	敵単体	剣物理攻撃	マモット	2	5~7	西シ・ワルキ森道、北シ・ワルキ森道
				スノーマモット	2	5~7	北フレイムグレース雪道
				番犬	3	5~7	レイヴァースの屋敷
				テイルマモット	4	5~7	西シ・ワルキ森道、北シ・ワルキ森道
				ウォリアーボーンズ	4	3~5	闇市場
				クロガラス	4	5~7	烏群の洞窟
				クロガラス別種	4	5~7	烏群の洞窟
				凶暴な番犬	4	5~7	モーロックの屋敷
				マリオネットボーンズ	4	3~5	無垢の巣窟
				バンディットボーンズ別種	8	3~5	エバーホルド地下坑道跡
ひっかく（全体）	剣	敵全体	剣物理攻撃	ウォーキングボーンズ	4	3~5	無垢の巣窟
				スノーテイルマモット	4	5~7	西スティルスノウ雪道
				ロゥリス	4	5~7	南クオリークレスト崖道
				ウォリアーボーンズ別種	5	3~5	闇市場
				クサリガメ	6	5~7	東セントブリッジ川道
				マリオネットボーンズ別種	6	3~5	無垢の巣窟
				ミミナガロゥリス	6	5~7	南クオリークレスト崖道
				バンディットボーンズ	7	3~5	エバーホルド地下坑道跡
乱れひっかき（全体）	剣	敵全体	剣物理攻撃3回。ブーストする毎に攻撃回数+1	カニス・ディルス	10	1~3	氷竜の口
物攻連続剣舞	剣	敵単体	剣物理攻撃2回。味方単体ランダムに2ターンの関物攻アップ	海の大バーディアンⅢ	7	3~5	西グランポート海道

※1：強さはハンイットのレベルによって変化する。

◇けしかけるの続き

名称	種類	対象	効果	使用する魔物	強さ	回数	場所
連続鉄壁剣舞	剣	敵単体	剣物理攻撃2回、味方単体ランダムに2ターンの間物防アップ	氷雪の大リザードマンⅢ	7	3~5	南ノースリーチ雪道
無敵の剣撃	剣	敵単体	剣物理攻撃、味方単体ランダムに2ターンの間無敵	朽ちた鎧	9	3~5	西エバーホルド山道
ポイズンクロー(全体)	剣	敵全体	剣物理攻撃、確率で2ターンの間毒状態 ※1	オオサソリ	4	5~7	砂笛の洞窟
				オオサソリ別種	6	5~7	東ウェルスプリング砂道
				ドクサソリ	8	5~7	東マルサリム砂道
スリープクロー	剣	敵単体	剣物理攻撃、確率で2ターンの間睡眠状態 ※1	テンジョウグモ	4	3~5	流砂の洞窟
				ハイウルフ	4	5~7	北フレイムグレース雪道
				ヨジョウグモ	6	3~5	南オアウェル崖道
ダブルスリープクロー	剣	敵単体	剣物理攻撃2回、確率で2ターンの間睡眠状態 ※1	ホワイトレオパルド	7	3~5	白き森への道
ブラインドクロー	剣	敵単体	剣物理攻撃、確率で2ターンの間暗闇状態 ※1	モリギツネ	2	5~7	ささやきの森
				アカモリギツネ	4	5~7	ささやきの森
				石化したサシガメ	7	5~7	グレイサンド遺跡
				ファルパス別種	7	3~5	ルーベの森
パニッククロー	剣	敵単体	剣物理攻撃、確率で2ターンの間混乱状態 ※1	シマイバネ	4	5~7	砂笛の洞窟
				パイレーツボーンズ	4	3~5	果ての河岸
				シマイバネ別種	5	5~7	砂笛の洞窟
				パイレーツボーンズ別種	5	3~5	果ての河岸
				カミキリバネ	6	5~7	北リバーフォード川道
オフェンスクロー	剣	敵単体	剣物理攻撃、それぞれ確率で2ターンの間物攻ダウン&属攻ダウン ※1	オオクロカバネ	7	3~5	北リバーフォード川道
大盾崩し斬(全体)	剣	敵全体	剣物理攻撃、確率で2ターンの間物防ダウン ※1	凍てつく鎧	9	3~5	巨王の霊廟
糸しめつけ(全体)	剣	敵全体	剣物理攻撃、確率で2ターンの間行動速度ダウン ※1	レプタリオス	8	3~5	南ノースリーチ雪道
舌薙ぎ払い(全体)	剣	敵全体	剣物理攻撃、確率で2ターンの間クリティカルダウン ※1	レプタリオン	7	3~5	東セントブリッジ川道
鋭いひっかき(全体)	剣	敵全体	剣物理攻撃、確率で2ターンの間クリティカルダウン ※1	レプタリオル	8	3~5	ルーベの森
たたかう【槍】	槍	敵単体	槍物理攻撃	氷雪のリザードマンⅠ	1	5~7	西フレイムグレース雪道
				平原のフロッゲンⅠ	1	5~7	北アトラスダム平原、東アトラスダム平原
たたかう×2【槍】	槍	敵単体	槍物理攻撃2回	平原のフロッゲンⅢ	3	5~7	夜啼きの森
				氷雪のリザードマンⅢ	3	5~7	北フレイムグレース雪道
				平原のフロッゲンⅣ	4	5~7	夜啼きの森
				氷雪のリザードマンⅣ	4	5~7	西スティルスノウ雪道
たたかう×3【槍】	槍	敵単体	槍物理攻撃3回	森の大ラットキンⅠ	5	3~5	東ヴィクターホロウ森道
				平原のフロッゲンⅥ	5	5~7	夜啼きの森
				氷雪のリザードマンⅥ	5	5~7	西スティルスノウ雪道
たたかう(全体)【槍】	槍	敵全体	槍物理攻撃	平原のフロッゲンⅡ	2	5~7	北アトラスダム平原、東アトラスダム平原
				氷雪のリザードマンⅡ	2	5~7	北フレイムグレース雪道
たたかう×2(全体)【槍】	槍	敵全体	槍物理攻撃2回	平原のフロッゲンⅤ	4	5~7	夜啼きの森
				氷雪のリザードマンⅤ	4	5~7	西スティルスノウ雪道
たたかう×3(全体)【槍】	槍	敵全体	槍物理攻撃3回	森の大ラットキンⅡ	6	3~5	東ダスクバロウ森道
連続鬼突き	槍	敵単体	槍物理攻撃2回	ヴラトブル	7	3~5	西ノーブルコート平原
				ブラウブル	8	3~5	北リバーフォード川道
突進	槍	敵単体	槍物理攻撃	リンデ	※2	∞	—
				カイツムリ	1	5~7	南クリアブルック川道、西クリアブルック川道
				ユビキリアリ	1	5~7	北アトラスダム平原、東アトラスダム平原
				エッグアイ	2	5~7	南ボルダーフォール崖道
				ガブロマジロ	2	5~7	ささやきの森
				サシガメ	2	5~7	サンシェイド地下道
				サボテンコロガシ	2	5~7	南サンシェイド砂道、東サンシェイド砂道
				ハネウオ	2	5~7	北リブルタイド海道、東リブルタイド海道
				ビーブ	2	5~7	北アトラスダム平原、東アトラスダム平原
				ヤドリガイ	2	5~7	北リブルタイド海道、東リブルタイド海道
				ロックマジロ	2	5~7	山賊たちの根城への道
				クロサシガメ	4	5~7	砂笛の洞窟
				サシガメ別種	4	5~7	サンシェイド地下道
				ズヤック	4	3~5	西スティルスノウ雪道
				ハネウオ別種	4	5~7	北リブルタイド海道、東リブルタイド海道
				ハンドエッグ	4	5~7	南ボルダーフォール崖道
				ヘッドビーブ	4	5~7	北アトラスダム平原、東アトラスダム平原
				ユキトカゲ	4	3~5	白き森
				ユビキリアリ別種	4	5~7	砂笛の洞窟
				ライノホーン	6	3~5	西ウィスパーミル平原
				ポテバッグ	7	5~7	獣道
				レッドホーン	8	3~5	南オアウェル崖道
突進(全体)	槍	敵全体	槍物理攻撃	うごめく植物	4	5~7	幻影の森
				ゾヤック	4	3~5	西ストーンガード山道
				イビルディア	5	3~5	幻影の森
				イビルディア別種	6	3~5	ルーベの森
大突進(全体)	槍	敵全体	槍物理攻撃	大牙イノシシ	5	3~5	西シ・ワルキ森道、北シ・ワルキ森道
				ハイランドゴート	5	3~5	山賊たちの根城への道
大突進(全体)	槍	敵全体	槍物理攻撃	マウンテンゴート	6	3~5	西ストーンガード山道
				大牙イノシシ別種	6	3~5	リヴィエラの森
高速大突進(全体)	槍	敵全体	槍物理攻撃、味方全体に2ターンの間行動速度アップ	トゲトカゲ	7	3~5	東ウェルスプリング砂道
				石化したトゲトカゲ	9	3~5	グレイサンド遺跡
連続加護の槍	槍	敵単体	槍物理攻撃2回、味方単体ランダムに2ターンの間属防アップ	森の大ラットキンⅢ	7	3~5	東ダスクバロウ森道
一気呵成(全体)	槍	敵全体	槍物理攻撃、味方全体に2ターンの間物攻アップ&属攻アップ	ギガンティアス	10	1~3	貴族の隠れ家跡
ポイズンアタック	槍	敵単体	槍物理攻撃、確率で2ターンの間毒状態 ※1	クロコロガシ	4	5~7	砂笛の洞窟

※1：即死を除く状態異常。弱化はブーストする毎に付与できる確率が上がる。　※2：強さはハンイットのレベルによって変化する。

名称	種類	対象	効果	使用する魔物	強さ	回数	場所
ポイズンアタック	槍	敵単体	槍物理攻撃、確率で2ターンの間毒状態 ※1	ムクロコロガシ	4	5~7	南サンシェイド砂道、東サンシェイド砂道
				ムクロコロガシ別種	5	5~7	マルサリム地下墓地
スリープアタック(全体)	槍	敵全体	槍物理攻撃、確率で2ターンの間睡眠状態 ※1	ベルセゴート	7	3~5	西エバーホルド山道
暗闇大突進	槍	敵単体	槍物理攻撃、確率で2ターンの間暗闇状態 ※1	サラマンド	5	3~5	南クリアブルック川道、西クリアブルック川道
				サラマンド別種	6	3~5	東セントブリッジ川道
ダブルブラインドアタック(全体)	槍	敵全体	槍物理攻撃2回、確率で2ターンの間暗闇状態 ※1	ツバサトカゲ重種	10	1~3	魔王の入り江
たたかう【短剣】	短剣	敵単体	短剣物理攻撃	崖のバーディアンⅠ	1	5~7	南ボルダーフォール崖道
				川のフロッゲンⅠ	1	5~7	南クリアブルック川道、西クリアブルック川道
				山のラットキンⅠ	1	5~7	山賊たちの根城への道
				獰猛なラットキン	6	5~7	領主の屋敷への隠し道
たたかう×2【短剣】	短剣	敵単体	短剣物理攻撃2回	崖のバーディアンⅢ	3	5~7	南ボルダーフォール崖道
				川のフロッゲンⅢ	3	5~7	南クリアブルック川道、西クリアブルック川道
				山のラットキンⅢ	3	5~7	山賊たちの根城への道
				崖のバーディアンⅣ	4	5~7	南クオリークレスト崖道
				川のフロッゲンⅣ	4	5~7	双子滝
				山のラットキンⅣ	4	5~7	西ストーンガード山道
たたかう×3【短剣】	短剣	敵単体	短剣物理攻撃3回	崖のバーディアンⅥ	5	5~7	南クオリークレスト崖道
				川のフロッゲンⅥ	5	5~7	東セントブリッジ川道
				山のラットキンⅥ	5	5~7	西ストーンガード山道
たたかう(全体)【短剣】	短剣	敵全体	短剣物理攻撃	崖のバーディアンⅡ	2	5~7	南ボルダーフォール崖道
				川のフロッゲンⅡ	2	5~7	南クリアブルック川道、西クリアブルック川道
				山のラットキンⅡ	2	5~7	山賊たちの根城への道
たたかう×2(全体)【短剣】	短剣	敵全体	短剣物理攻撃2回	崖のバーディアンⅤ	4	5~7	南クオリークレスト崖道
				川のフロッゲンⅤ	4	5~7	双子滝
				山のラットキンⅤ	4	5~7	西ストーンガード山道
かみつき	短剣	敵単体	短剣物理攻撃	カミツキアリ	1	5~7	南サンシェイド砂道、東サンシェイド砂道
				ウルフ	2	5~7	北フレイムグレース雪道
				クロコウモリ	2	5~7	山賊たちの根城
				シロコウモリ	2	5~7	原初の洞窟
				古代遺物(獣)・別型	6	3~5	東マルサリム砂道
				古代遺物(獣)	7	3~5	虚無の玉座
かみつき(全体)	短剣	敵全体	短剣物理攻撃	ファルパス	3	3~5	ささやきの森
				ホワイトホウル	4	5~7	西スティルスノウ雪道
				ホワイトホウル別種	6	5~7	西スティルスノウ雪道
連続かみつき	短剣	敵単体	短剣物理攻撃2回	フタゴヘビ	6	3~5	流砂の洞窟
				石化したフタゴヘビ	7	3~5	グレイサンド遺跡
				ウォーウルフ	8	5~7	南ノースリーチ雪道
				フタゴヘビ別種	8	3~5	東ダスクバロウ森道
連続かみつき(全体)	短剣	敵全体	短剣物理攻撃2回	フタクビヘビ	9	3~5	流砂の洞窟
全力おおあばれ(全体)	短剣	敵全体	短剣物理攻撃、味方全体に2ターンの間物攻アップ	アリゲーター	9	3~5	貴族の隠れ家跡
毒牙	短剣	敵単体	短剣物理攻撃、確率で2ターンの間毒状態 ※1	ウロコヘビ	2	5~7	山賊たちの根城
				ウロコヘビ別種	4	5~7	山賊たちの根城
				アオヘビ	4	5~7	流砂の洞窟
				ゲヌエナ	4	5~7	南ボルダーフォール崖道
睡眠の牙	短剣	敵単体	短剣物理攻撃、確率で2ターンの間睡眠状態 ※1	人喰いコウモリ	4	5~7	イヴォンの生家の地下
				シロコウモリ別種	4	5~7	原初の洞窟
睡眠の牙(全体)	短剣	敵全体	短剣物理攻撃、確率で2ターンの間睡眠状態 ※1	肉食コウモリ	6	5~7	巨王の霊廟
混乱の牙(全体)	短剣	敵全体	短剣物理攻撃、確率で2ターンの間混乱状態 ※1	フタガシラヘビ	6	3~5	流砂の洞窟
たたかう×3【斧】	斧	敵単体	斧物理攻撃3回	山の大ラットキンⅠ	5	3~5	西ストーンガード山道
				平原の大フロッゲンⅠ	5	3~5	西ノーブルコート平原
				川の大フロッゲンⅠ	5	3~5	東セントブリッジ川道
たたかう×3(全体)【斧】	斧	敵全体	斧物理攻撃3回	山の大ラットキンⅡ	6	3~5	西エバーホルド山道
				平原の大フロッゲンⅡ	6	3~5	西ウィスパーミル平原
				川の大フロッゲンⅡ	6	3~5	北リバーフォード川道
振り下ろす	斧	敵単体	斧物理攻撃	魔導機	1	5~7	レイヴァースの屋敷
				魔導機兵	4	3~5	オルリックの屋敷
				魔導機・別型	6	5~7	古の遺跡
振り下ろす(全体)	斧	敵全体	斧物理攻撃	魔導機兵・別型	8	3~5	竜詠みの神殿
鉄壁の斧	斧	敵単体	斧物理攻撃、味方単体ランダムに2ターンの間物防アップ	古代遺物・黒兵	7	1~3	古の遺跡
守護の斧	斧	敵単体	斧物理攻撃、味方単体ランダムに2ターンの間属防アップ	古代遺物・赤兵	7	1~3	古の遺跡
反撃の斧	斧	敵単体	斧物理攻撃、味方単体ランダムに2回ぶんのカウンター	山の大ラットキンⅢ	8	3~5	西エバーホルド山道
連続鎧砕き	斧	敵単体	斧物理攻撃2回、確率で2ターンの間物防ダウン ※1	川の大フロッゲンⅢ	7	3~5	北リバーフォード川道
連続加護砕き	斧	敵単体	斧物理攻撃2回、確率で2ターンの間属防ダウン ※1	平原の大フロッゲンⅢ	7	3~5	西ウィスパーミル平原
たたかう【弓】	弓	敵単体	弓物理攻撃	森のラットキンⅠ	1	5~7	西シ・ワルキ森道、北シ・ワルキ森道
				海のバーディアンⅠ	1	5~7	北リブルタイド海道、東リブルタイド海道
たたかう×2【弓】	弓	敵単体	弓物理攻撃2回	海のバーディアンⅢ	3	5~7	北リブルタイド海道、東リブルタイド海道
				森のラットキンⅢ	3	5~7	西シ・ワルキ森道、北シ・ワルキ森道
				海のバーディアンⅣ	4	5~7	西ゴールドショア海道、月隠れの海道
				森のラットキンⅣ	4	5~7	東ヴィクターホロウ森道
たたかう×3【弓】	弓	敵単体	弓物理攻撃3回	海のバーディアンⅥ	5	5~7	西ゴールドショア海道、月隠れの海道
				崖の大バーディアンⅠ	5	3~5	南クオリークレスト崖道
				森のラットキンⅥ	5	5~7	東ヴィクターホロウ森道
たたかう(全体)【弓】	弓	敵全体	弓物理攻撃	海のバーディアンⅡ	2	5~7	北リブルタイド海道、東リブルタイド海道
				森のラットキンⅡ	2	5~7	西シ・ワルキ森道、北シ・ワルキ森道
たたかう×2(全体)【弓】	弓	敵全体	弓物理攻撃2回	海のバーディアンⅤ	4	5~7	西ゴールドショア海道、月隠れの海道
				森のラットキンⅤ	4	5~7	東ヴィクターホロウ森道

◇けしかけるの続き

名称	種類	対象	効果	使用する魔物	強さ	回数	場所
たたかう×3(全体)【弓】	弓	敵全体	弓物理攻撃3回	崖の大バーディアンⅡ	6	3~5	南オアウェル崖道
針	弓	敵単体	弓物理攻撃	ふうらい雪草	4	3~5	白き森
属攻連続弓舞	弓	敵単体	弓物理攻撃2回、味方単体ランダムに2ターンの間属攻アップ	崖の大バーディアンⅢ	7	3~5	南オアウェル崖道
毒針	弓	敵単体	弓物理攻撃、確率で2ターンの間毒状態 ※1	ハリービー	1	5~7	南クリアブルック川道、西クリアブルック川道
				ハリービー別種	2	5~7	南クリアブルック川道、西クリアブルック川道
				不思議な幼体	3	5~7	鳥葬の洞窟
				ナミウキトゲ	6	3~5	グランポート地下水道
				不気味な幼体	6	5~7	南オアウェル崖道
睡眠の針(全体)	弓	敵全体	弓物理攻撃、確率で2ターンの間睡眠状態 ※1	ふうらい枯草	6	3~5	東ウェルスプリング砂道
暗闇の針	弓	敵単体	弓物理攻撃、確率で2ターンの間暗闇状態 ※1	あばれる樹木	7	3~5	還らずの森
暗闇の針(全体)	弓	敵全体	弓物理攻撃、確率で2ターンの間暗闇状態 ※1	うごめく樹木	6	3~5	幻影の森
混乱の針(全体)	弓	敵全体	弓物理攻撃、確率で2ターンの間混乱状態 ※1	ふうらい草	6	3~5	暗がりの森
九命弱体針(全体)	弓	敵全体	弓物理攻撃、それぞれ確率で2ターンの間物防ダウン&行動速度ダウン ※1	九命樹	9	3~5	還らずの森
たたかう【杖】	杖	敵単体	杖物理攻撃	砂漠のリザードマンⅠ	1	5~7	南サンシェイド砂道、東サンシェイド砂道
たたかう×2【杖】	杖	敵単体	杖物理攻撃2回	砂漠のリザードマンⅢ	3	5~7	南サンシェイド砂道、東サンシェイド砂道
				砂漠のリザードマンⅣ	4	5~7	東ウェルスプリング砂道
たたかう×3【杖】	杖	敵単体	杖物理攻撃3回	砂漠の大リザードマンⅠ	5	3~5	東ウェルスプリング砂道
				砂漠のリザードマンⅥ	5	5~7	東ウェルスプリング砂道
たたかう(全体)【杖】	杖	敵全体	杖物理攻撃	砂漠のリザードマンⅡ	2	5~7	南サンシェイド砂道、東サンシェイド砂道
たたかう×2(全体)【杖】	杖	敵全体	杖物理攻撃2回	砂漠のリザードマンⅤ	4	5~7	東ウェルスプリング砂道
たたかう×3(全体)【杖】	杖	敵全体	杖物理攻撃3回	砂漠の大リザードマンⅡ	6	3~5	東マルサリム砂道
怒涛の殴打(全体)	杖	敵全体	杖物理攻撃2回	フロストベアー	5	3~5	北フレイムグレース雪道
				ギガントベアー	6	3~5	西スティルスノウ雪道
高速連続杖舞	杖	敵単体	杖物理攻撃2回、味方単体ランダムに2ターンの間行動速度アップ	砂漠の大リザードマンⅢ	7	3~5	東マルサリム砂道
会心の一打	杖	敵単体	杖物理攻撃、味方単体ランダムに2ターンの間クリティカルアップ	グレイブシーフ	7	3~5	西ストーンガード山道
サンドアタック(全体)	杖	敵全体	杖物理攻撃、確率で2ターンの間暗闇状態 ※1	サンドワーム	5	3~5	南サンシェイド砂道、東サンシェイド砂道
				サンドワーム別種	6	3~5	東ウェルスプリング砂道
ダブルボディプレス	杖	敵単体	杖物理攻撃2回、確率で2ターンの間混乱状態 ※1	ベンヌ	7	3~5	西スティルスノウ雪道
スーパーサンドアタック(全体)	杖	敵全体	杖物理攻撃、それぞれ確率で2ターンの間物防ダウン&属防ダウン ※1	デザートワーム	10	1~3	マルサリム地下墓地
業火	火	敵単体	火属性攻撃	アカヘビ	2	5~7	リーオ洞窟
				ファイアウィスプ	3	5~7	無垢の巣窟
				アカヘビ別種	4	5~7	流砂の洞窟
				古代遺物(獣)・赤型	4	3~5	イヴォンの生家の地下
				魔導機(火)	4	5~7	地下研究室
				魔導機(火)・別型	5	5~7	海辺の洞窟
				古代遺物(火獣)・別型	6	3~5	豪武匠の祠
				魔導飛器(火)	6	3~5	朽ちた採掘所
				魔導飛器(火)・別型	7	3~5	領主の屋敷
業火(全体)	火	敵全体	火属性攻撃	ファイアエレメント	6	3~5	東マルサリム砂道
				魔導機兵(火)	6	3~5	イヴォンの生家の地下
				魔導機兵(火)・別型	8	3~5	領主の屋敷
インフェルノ・クロック(全体)	火	敵全体	火属性攻撃、味方全体に2ターンの間物防アップ&属防アップ	古代遺物・火兵	10	1~3	豪武匠の祠
紅蓮の炎(全体)	火	敵全体	火属性ダメージ、それぞれ確率で2ターンの間物攻ダウン&物防ダウン ※1	アエローバード	10	1~3	鳥葬の洞窟
氷結	氷	敵単体	氷属性攻撃	ユキギツネ	2	5~7	北フレイムグレース雪道
				アイスウィスプ	3	5~7	無垢の巣窟
				シザークラブ	4	5~7	西ゴールドショア海道、月隠れの海道
				シラユキギツネ	4	5~7	北フレイムグレース雪道
				魔導機(氷)	4	5~7	レイヴァースの屋敷
				魔導飛器(氷)	4	3~5	氷の洞窟
				古代遺物(氷獣)・別型	6	3~5	魔剣士の祠
				シザークラブ別種	6	5~7	船喰みの穴
				魔導機(氷)・別型	6	5~7	大劇場 -上層-
				古代遺物(氷獣)	7	3~5	氷の洞窟
				魔導飛器(氷)・別型	7	3~5	大劇場 -上層-
氷結(全体)	氷	敵全体	氷属性攻撃	魔導機兵(氷)	4	3~5	氷の洞窟
				アイスエレメント	6	3~5	氷の洞窟
				魔導機兵(氷)・別型	8	3~5	大劇場 -上層-
				ダブルシザークラブ	9	3~5	波隠れの岩窟
連続氷結	氷	敵単体	氷属性攻撃2回	ウミスズメ	7	3~5	忘れ去られた洞窟への道
				ウミスズメ別種	8	3~5	西グランポート海道
ダイヤモンド・クロック(全体)	氷	敵全体	氷属性攻撃、味方全体に2ターンの間物防アップ&属防アップ	古代遺物・氷兵	10	1~3	魔剣士の祠
ポイズンアイス	氷	敵単体	氷属性攻撃、確率で2ターンの間毒状態 ※1	ブラックシザー	8	5~7	波隠れの岩窟
魔氷結ブレス(全体)	氷	敵全体	氷属性攻撃、確率で2ターンの間属攻ダウン ※1	ツバサトカゲ別種	9	3~5	南ノースリーチ雪道
氷結ブレス(全体)	氷	敵全体	氷属性攻撃、確率で2ターンの間属防ダウン ※1	不気味な鳥	9	3~5	ルーベの森
氷泥(全体)	氷	敵全体	氷属性攻撃、確率で2ターンの間行動速度ダウン ※1	メイルストロム	10	1~3	船喰みの穴
雷撃	雷	敵単体	雷属性攻撃	サンダーウィスプ	4	5~7	無垢の巣窟
				魔導機(雷)	4	5~7	モーロックの屋敷
				古代遺物(雷獣)・別型	6	3~5	豪武匠の祠
				魔導機(雷)・別型	6	5~7	グランポート地下水道
				魔導飛器(雷)	6	3~5	黒曜会の館
				古代遺物(雷獣)	7	3~5	虚無の玉座
				魔導飛器(雷)・別型	7	3~5	グランポート地下水道

※1:即死を除く状態異常、弱化はブーストする毎に付与できる確率が上がる。

名称	種類	対象	効果	使用する魔物	強さ	回数	場所
雷撃(全体)	雷	敵全体	雷属性攻撃	サンダーエレメント	6	3~5	忘れ去られた洞窟
				魔導機兵(雷)・別型	8	3~5	竜詠みの神殿
連続雷撃	雷	敵単体	雷属性攻撃2回	魔導機兵(雷)	7	3~5	イヴォンの生家の地下
護りの雷撃	雷	敵単体	雷属性攻撃、味方単体ランダムに2ターンの間物防アップ	イワガメ	5	3~5	北リブルタイド海道、東リブルタイド海道
				コケガメ	6	3~5	船喰みの穴
ヴォルテックス・クロック(全体)	雷	敵全体	雷属性攻撃、味方全体に2ターンの間物防アップ&属防アップ	古代遺物・雷兵	10	1~3	豪武匠の祠
パニックスパーク(全体)	雷	敵全体	雷属性攻撃、確率で2ターンの間混乱状態 ※1	アオコケガメ	6	3~5	青碧の洞窟
風斬り	風	敵単体	風属性攻撃	オオハヤブサ	2	5~7	山賊たちの根城への道
				オオハヤブサ別種	4	5~7	山賊たちの根城への道
				アカオオワシ	4	3~5	闇市場
				アバレハヤブサ	4	5~7	鳥葬の洞窟
				ウィンドウィスプ	4	5~7	無垢の巣窟
				ホウル	4	5~7	暗がりの森
				ホウル別種	4	5~7	リヴィエラの森
				魔導機(風)	4	5~7	王家の墓
				魔導飛器(風)	4	3~5	黒曜館への隠し道
				雪蛇鳥	4	3~5	白き森
				オオワシ	6	3~5	南オアウェル崖道
				古代遺物(風獣)・別型	6	3~5	魔剣士の祠
				魔導機(風)・別型	6	5~7	古の遺跡
				古代遺物(風獣)	7	3~5	王家の墓
				魔導飛器(風)・別型	7	3~5	古の遺跡
風斬り(全体)	風	敵全体	風属性攻撃	魔導機兵(風)	4	3~5	王家の墓
				ウィンドエレメント	6	3~5	果ての河岸
				魔導機兵(風)・別型	8	3~5	古の遺跡
かまいたち	風	敵単体	風属性攻撃	グレートコンドル	5	3~5	南ボルダーフォール崖道
				グレートコンドル別種	6	3~5	鳥葬の洞窟
テンペスト・クロック(全体)	風	敵全体	風属性攻撃、味方全体に2ターンの間物防アップ&属防アップ	古代遺物・風兵	10	1~3	魔剣士の祠
ポイズンウインド	風	敵単体	風属性攻撃、確率で2ターンの間毒状態 ※1	蛇鳥	6	3~5	西エバーホルド山道
スリープウインド	風	敵単体	風属性攻撃、確率で2ターンの間睡眠状態 ※1	ブラックホウル	6	5~7	還らずの森
デス・オブ・バタフライ(全体)	風	敵全体	風属性ダメージ、それぞれ確率で2ターンの間睡眠状態&即死効果 ※1	人面蝶	10	1~3	双子滝
破壊の羽ばたき(全体)	風	敵全体	風属性攻撃、確率で2ターンの間物防ダウン ※1	ツバサトカゲ	9	3~5	西ウィスパーミル平原
光明	光	敵単体	光属性攻撃	ライトウィスプ	3	5~7	無垢の巣窟
				魔導機(光)	4	5~7	王家の墓
				魔導飛器(光)	4	3~5	黒曜館への隠し道
				魔導機(光)・別型	5	5~7	大劇場 -上層-
				古代遺物(光獣)・別型	6	3~5	魔剣士の祠
				古代遺物(光獣)	7	3~5	王家の墓
				魔導飛器(光)・別型	7	3~5	大劇場 -上層-
光明(全体)	光	敵全体	光属性攻撃	ライトエレメント	7	3~5	マルサリム地下墓地
				魔導機兵(光)・別型	8	3~5	大劇場 -上層-
連続光明	光	敵単体	光属性攻撃2回	魔導機兵(光)	7	3~5	王家の墓
ソーラレイ・クロック(全体)	光	敵全体	光属性攻撃、味方全体に2ターンの間物防アップ&属防アップ	古代遺物・光兵	10	1~3	魔剣士の祠
暗黒	闇	敵単体	闇属性攻撃	ダークウィスプ	3	5~7	無垢の巣窟
				クロコウモリ別種	4	5~7	山賊たちの根城
				ハイガラス	4	5~7	鳥葬の洞窟
				古代遺物(獣)・黒型	4	3~5	イヴォンの生家の地下
				魔導機(闇)	4	5~7	オルリックの屋敷
				ハイガラス別種	5	5~7	鳥葬の洞窟
				魔導機(闇)・別型	5	5~7	海辺の洞窟
				ヤミガラス	6	5~7	西エバーホルド山道
				古代遺物(闇獣)・別型	6	3~5	豪武匠の祠
				魔導飛器(闇)	6	3~5	朽ちた採掘所
				魔導飛器(闇)・別型	7	3~5	領主の屋敷
暗黒(全体)	闇	敵全体	闇属性攻撃	ダークエレメント	6	3~5	エバーホルド地下坑道跡
				魔導機兵(闇)・別型	8	3~5	領主の屋敷
連続暗黒	闇	敵単体	闇属性攻撃2回	魔導機兵(闇)	7	3~5	オルリックの屋敷
イクリプス・クロック(全体)	闇	敵全体	闇属性攻撃、味方全体に2ターンの間物防アップ&属防アップ	古代遺物・闇兵	10	1~3	豪武匠の祠
HPヒール	回復	味方単体	HP500回復	モスビーブ	2	5~7	西シ・ワルキ森道、北シ・ワルキ森道
				イロドリツムリ	3	5~7	リーオ洞窟
HPヒール(大)	回復	味方単体	HP1000回復	大雪きのこ	4	3~5	白き森
				ツインハンドエッグ	5	5~7	南クオリークレスト崖道
HPヒール(大)(全体)	回復	味方全体	HP1000回復	あばれる植物	6	5~7	幻影の森
				オオヒツジ別種	6	3~5	リヴィエラの森
千年茸	回復	味方単体	HP1000回復、2ターンの間物攻アップ&属攻アップ	化けきのこ	7	3~5	幻影の森
毛づくろい(全体)	回復	味方全体	HP500回復、毒、暗闇、混乱、沈黙、睡眠、恐怖、気絶回復	オオヒツジ	5	3~5	北アトラスダム平原、東アトラスダム平原
継続光合成(HP)	回復	味方単体	HP1000回復、2ターンの間行動終了時HPが最大値の10%回復	うごめく菌類	7	3~5	幻影の森
				あばれる菌類	8	3~5	還らずの森
アメイジング・ヒール(全体)	回復	味方全体	HP2000回復、毒、暗闇、混乱、沈黙、睡眠、恐怖、気絶状態回復、2ターンの間行動終了時にHPが最大値の10%回復	ビヒモス	10	1~3	巨王の霊廟
継続光合成(SP)(全体)	回復	味方全体	SP25回復、2ターンの間行動終了時にSPが最大値の5%回復	うごめく大花	10	1~3	還らずの森
フィジカルアップ	プラス	味方単体ランダム	2ターンの間物攻アップ&物防アップ	アオコケトゲ	4	3~5	船喰みの穴

◇けしかけるの続き

名称	種類	対象	効果	使用する魔物	強さ	回数	場所
メンタルアップ	プラス	味方単体ランダム	2ターンの間属攻アップ&属防アップ	魔導飛器	4	3~5	オルリックの屋敷
ディフェンスアップ	プラス	味方単体ランダム	2ターンの間物防アップ&属防アップ	ウミサソリ	5	5~7	忘れ去られた洞窟
メンタルアップ(全体)	プラス	味方全体	2ターンの間属攻アップ&属防アップ	魔導飛器・別型	9	3~5	古の遺跡
反撃の構え	プラス	味方単体	1回ぶんのカウンター	ヨロイトカリ	7	3~5	南クオリークレスト崖道
インパクト・クロック	プラス	味方単体	2ターンの間物攻アップ&属攻アップ&物防アップ&属防アップ&行動速度アップ	古代遺物・兵	10	1~3	グレイサンド遺跡への道
キャットリン・マジック	特殊	ランダム	ランダムで様々な効果が発生する(P.177参照)	キャットリン	5	3	各フィールドにまれに出現
キャットリン・マジックDX	特殊	ランダム	ランダムで様々な効果が発生する(P.177参照)	ジェントルキャットリン	7	3	各フィールドにまれに出現
キャットリン・マジックEX	特殊	ランダム	ランダムで様々な効果が発生する(P.177参照)	ブルジョワキャットリン	10	3	各フィールドにまれに出現
ポイズンミスト(全体)	マイナス	敵全体	確率で4ターンの間毒状態 ※1	グリーンシザー	4	5~7	忘れ去られた洞窟への道
				アオコケハサミ	5	5~7	青碧の洞窟
睡眠波(全体)	マイナス	敵全体	確率で4ターンの間睡眠状態 ※1	アオコケコウモリ	4	5~7	青碧の洞窟
スリープミスト(全体)	マイナス	敵全体	確率で6ターンの間睡眠状態 ※1	リックホエール	6	3~5	波隠れの岩窟
ブラインドミスト(全体)	マイナス	敵全体	確率で4ターンの間暗闇状態 ※1	ヒヤツムリ	4	5~7	青碧の洞窟
レインボーフラッシュ(全体)	マイナス	敵全体	確率で6ターンの間暗闇状態 ※1	ナナイロドリ	6	3~5	東マルサリム砂道
クリムゾンパウダー(全体)	マイナス	敵全体	それぞれ確率で6ターンの間毒状態&睡眠状態 ※1	猛毒きのこ	7	3~5	還らずの森
アシッド・ブルー	マイナス	敵単体	それぞれ確率で2ターンの間物攻ダウン&属攻ダウン ※1	カミツキアリ別種	4	3~5	南サンシェイド砂道、東サンシェイド砂道
黒の粘液	マイナス	敵単体	それぞれ確率で4ターンの間物攻ダウン&物防ダウン ※1	クロナメトリ	6	3~5	黒曜会の館
赤の粘液	マイナス	敵単体	それぞれ確率で4ターンの間属攻ダウン&属防ダウン ※1	ナメトリクジ	4	3~5	下水道
強粘液	マイナス	敵単体	それぞれ確率で6ターンの間属攻ダウン&属防ダウン&行動速度ダウン ※1	ナメトリクジ別種	8	3~5	領主の屋敷への隠し道
極悪臭(全体)	マイナス	敵全体	それぞれ確率で9ターンの間物防ダウン&属防ダウン&行動速度ダウン&毒状態&睡眠状態 ※1	デッドモウル	10	1~3	朽ちた採掘所
デスクラウド(全体)	マイナス	敵全体	確率で即死効果 ※1	夢喰らい	10	1~3	エバーホルド地下抗道跡

得意技(五十音順)

名称	種類	対象	威力	効果
HP回復のブドウ	回復	味方単体	—	HP500回復
HP回復のブドウ(大)	回復	味方単体	—	HP1750回復
HP全体回復の技	回復	味方全体	—	HP500回復
HP全体回復の大技	回復	味方全体	—	HP1000回復
HP全体回復の特大技	回復	味方全体	—	HP1500回復
HPヒール	回復	味方単体	—	HP500回復
SP回復のプラム	回復	味方単体	—	SP40回復
愛のラプソディア	剣	敵単体	A	物理攻撃、3ターンの間混乱
アタックダウン	マイナス	敵単体	—	3ターンの間物攻ダウン&属防ダウン
あやしい何か	マイナス	敵単体	—	50%の確率で3~5ターンの間睡眠状態
アリーのパン	回復	味方単体	—	HP500回復
暗黒魔法	闇	敵全体	C	闇属性攻撃
一閃	剣	敵全体	B	物理攻撃
一刀両断	斧	敵単体	S	物理攻撃
祈り	回復	味方単体	—	HP300回復
癒しの踊り籠	回復	味方全体	—	HP1500回復
ウェルダン	火	敵全体	B	2回火属性攻撃
王者の鉄槌	斧	敵全体	B	物理攻撃、2ターンの間物攻ダウン
殴打	杖	敵単体	B	物理攻撃
オールダウン	マイナス	敵全体	—	3ターンの間物攻ダウン&属攻ダウン&物防ダウン&属防ダウン
オフェンスアップ	プラス	味方全体	—	3ターンの間物攻アップ&属攻アップ
オフェンスダウン	マイナス	敵全体	—	3ターンの間物攻ダウン&属攻ダウン
海賊殺しの一撃	剣	敵単体	S	物理攻撃
火炎魔法	火	敵全体	C	火属性攻撃
活力の舞	プラス	味方単体	—	3ターンの間物攻アップ&属攻アップ
神風5連突き	槍	敵単体	D	5回物理攻撃
急所突き	槍	敵単体	B	物理攻撃
恐喝	マイナス	敵単体	—	3ターンの間物防ダウン&属防ダウン
強撃	槍	敵単体	S	物理攻撃
極撃	槍	敵単体	S	物理攻撃
斬り落とし	剣	敵単体	S	物理攻撃
斬り落とし(全体)	剣	敵全体	S	物理攻撃
斬りつける	剣	敵単体	C	物理攻撃
くさい息	マイナス	敵全体	—	3ターンの間毒状態&2~4ターンの間混乱状態&3~5ターンの間暗闇状態
暗闇の粉	マイナス	敵全体	—	50%の確率で3~5ターンの間暗闇状態
暗闇の治療薬	回復	味方単体	—	暗闇状態回復
暗闇薬	マイナス	敵単体	—	50%の確率で3~5ターンの間暗闇状態
クリティカルアップ	プラス	味方全体	—	3ターンの間クリティカルアップ
怪我のせいで動けない	特殊	—	—	何も起こらない
激励	プラス	味方全体	—	3ターンの間物攻アップ&属攻アップ&物防アップ&属防アップ
拳骨	杖	敵単体	C	物理攻撃
光明魔法	光	敵全体	C	光属性攻撃
木端微塵斬り	斧	敵単体	S	物理攻撃
小麦粉をふりまく	無	敵全体	D	物理攻撃、50%の確率で3~5ターンの間暗闇状態
肥やし投げ	斧	敵単体	B	物理攻撃、50%の確率で3ターンの間毒状態
混乱の粉	マイナス	敵全体	—	50%の確率で3~5ターンの間混乱状態
混乱薬	マイナス	敵単体	—	50%の確率で3~5ターンの間混乱状態
さみだれ矢	弓	敵ランダム	D	1~3回の物理攻撃
疾風二連突き	槍	敵単体	D	2回物理攻撃、3ターンの間味方全体の行動速度アップ
邪気一閃	剣	敵全体	S	物理攻撃
十文字斬り	剣	敵単体	S	物理攻撃
酔剣	剣	敵全体	S	物理攻撃
睡眠の治療薬	回復	味方単体	—	睡眠状態回復
睡眠薬	マイナス	敵単体	—	50%の確率で3~5ターンの間睡眠状態
スキルの息吹	回復	味方全体	—	SP25回復
スキルの鼓動	回復	味方全体	—	SP50回復
砂投げ	無	敵単体	E	物理攻撃、50%の確率で3~5ターンの間暗闇状態
スピードアップ	プラス	味方全体	—	3ターンの間行動速度アップ
スピードダウン	マイナス	敵全体	—	3ターンの間行動速度ダウン
スラッシュ	短剣	敵単体	C	物理攻撃
スリープアロー	弓	敵単体	B	物理攻撃、50%の確率で3~5ターンの間睡眠状態
スリープスラッシュ	短剣	敵単体	B	物理攻撃、50%の確率で3~5ターンの間睡眠状態
聖職者の哲学	プラス	味方単体	—	3ターンの間物攻アップ&属攻アップ&物防アップ&属防アップ
攻めの構え	プラス	味方単体	—	3ターンの間物攻アップ&属攻アップ
全力斬り	斧	敵全体	B	物理攻撃
全力投本	無	敵全体	B	物理攻撃
全力日記投げ	無	敵全体	C	物理攻撃
雑巾投げ	無	敵単体	E	物理攻撃、50%の確率で3ターンの間毒状態
大火炎魔法	火	敵全体	C	2回火属性攻撃
大氷結魔法	氷	敵全体	C	2回氷属性攻撃
大雷撃魔法	雷	敵全体	C	2回雷属性攻撃
たつ巻き起こし	風	敵全体	B	風属性攻撃
短剣投げまくり	短剣	敵ランダム	E	2~4回の物理攻撃
【調合】全快薬	回復	味方全体	—	HP9999回復
【調合】毒薬	斧	敵単体	B	物理攻撃、50%の確率で3ターンの間毒状態
調合「炸裂爆薬」	無	敵全体	B	無属性攻撃
彫刻刀投げまくり	短剣	敵ランダム	E	物理攻撃ランダム2~4回
沈黙の治療薬	回復	味方単体	—	沈黙状態回復
突き	槍	敵単体	C	物理攻撃
ディフェンスアップ	プラス	味方全体	—	3ターンの間物防アップ&属防アップ
ディフェンスダウン	マイナス	敵単体	—	3ターンの間物防ダウン&属防ダウン
ディフェンスダウン(全体)	マイナス	敵全体	—	3ターンの間物防ダウン&属防ダウン
研ぐ	プラス	味方単体	—	3ターンの間物攻アップ
毒薬	マイナス	敵単体	—	50%の確率で3ターンの間毒状態
特大暗黒魔法	闇	敵全体	C	3回闇属性攻撃
特大火炎魔法	火	敵全体	C	3回火属性攻撃
特大光明魔法	光	敵全体	C	3回光属性攻撃
特大疾風魔法	風	敵全体	C	3回風属性攻撃
特大氷結魔法	氷	敵全体	C	3回氷属性攻撃
特大雷撃魔法	雷	敵全体	C	3回雷属性攻撃
毒の治療薬	回復	味方単体	—	毒状態回復
薙ぎ払い	剣	敵全体	B	物理攻撃
南国の調味料	回復	味方全体	—	SP40回復
二連薙ぎ	剣	敵全体	E	2回物理攻撃
脳天撃	斧	敵単体	C	物理攻撃
ハイスラスト	剣	敵単体	B	物理攻撃
励ます	プラス	味方単体	—	3ターンの間物攻アップ&属攻アップ
花束投げ	短剣	敵単体	C	物理攻撃
パニックアロー	弓	敵単体	B	物理攻撃、50%の確率で3ターンの間混乱状態
パニックスラッシュ	短剣	敵単体	B	物理攻撃、50%の確率で3ターンの間混乱状態
パワーブロウ	杖	敵単体	B	物理攻撃
万能薬	回復	味方単体	—	毒、暗闇、混乱、沈黙、睡眠、恐怖、気絶状態回復
氷結魔法	氷	敵全体	C	氷属性攻撃
フィジカルアップ	プラス	味方全体	—	3ターンの間物攻アップ&物防アップ
フィジカルダウン	マイナス	敵全体	—	3ターンの間物攻ダウン&物防ダウン
筆投げまくり	短剣	敵ランダム	E	2~4回の物理攻撃
ブラインドアロー	弓	敵単体	B	物理攻撃、50%の確率で3ターンの間暗闇状態
ブラインドスラッシュ	短剣	敵単体	B	物理攻撃、50%の確率で3ターンの間暗闇状態
フランベ	火	敵全体	A	2回火属性攻撃
振り下ろし	斧	敵単体	S	物理攻撃
振り回す	槍	敵全体	B	物理攻撃
粉砕	斧	敵単体	S	物理攻撃
ぶん殴る	斧	敵単体	C	物理攻撃
ポイズンアロー	弓	敵単体	B	物理攻撃、50%の確率で3ターンの間毒状態
ポイズンスラッシュ	短剣	敵単体	B	物理攻撃、50%の確率で3ターンの間毒状態
ポイントショット	弓	敵単体	B	物理攻撃
魔剣	剣	敵単体	S	物理攻撃
守りの構え	プラス	味方単体	—	3ターンの間物防アップ&属防アップ
乱れうち	弓	敵全体	B	2~4回の物理攻撃
みなぎる何か	プラス	味方単体	—	3ターンの間物攻アップ
無双突き	槍	敵単体	A	物理攻撃
むんっむんっむんっ!	槍	敵単体	D	3回物理攻撃
メンタルアップ	プラス	味方全体	—	3ターンの間属攻アップ&属防アップ
メンタルダウン	マイナス	敵全体	—	3ターンの間属攻ダウン&属防ダウン
焼きたてパン	回復	味方単体	—	HP500回復
やたらめったら斬り	剣	敵全体	B	物理攻撃
雷撃魔法	雷	敵全体	C	雷属性攻撃
連続斬り	剣	敵単体	E	2回物理攻撃
連続突き	槍	敵単体	E	2回物理攻撃

※1:各種状態異常、弱化はブーストする毎に付与できる確率が上がる。

旅の記録 ランダムでさまざまな効果が発揮されるアビリティ

踊子が習得するアビリティ「摩訶不思議の舞」はランダムでさまざまな効果が発生する。このアビリティの効果はブーストすることで最大4回発生し、ブースト回数によりそれぞれ発生する効果の種類や確率が異なる。特にブーストMAXで使用した際は獲得JPやEXPが100倍になるなど破格の効果もある。また、キャットリンたちを捕まえて「けしかける」を使用した際の「キャットリン・マジック」も、使用する毎にランダムで発生する効果が決まる。こちらは、捕まえたキャットリンの種類で発生する効果が異なっている。

◇「摩訶不思議の舞」で発生する効果

発生する効果の種類	ブースト回数による各効果の発生確率(%)			
	なし	2	3	MAX
敵単体を2ターンの間睡眠状態	10	10	8	8
味方全体に2ターンの間物防ダウン&属防ダウン	10	10	8	8
踊り失敗で何も効果を得られない	10	10	6	4.8
使用者のHPが400回復	10	8	8	8
敵全体に風属性攻撃	10	8	8	8
味方全体に2ターンの間物攻アップ	10	8	8	8
味方全体のSPを50回復	5	4	4	4
味方全体のBPを1回復	5	4	4	4
味方全体に2ターンの間沈黙状態	5	4	4	4
敵単体に雷属性攻撃(威力大)	5	4	4	4
爆発が起こり味方全体に火属性攻撃	5	4	4	4
使用者のSPが0になる	5	4	4	4
戦闘勝利時の獲得JP2倍 ※2	5	4	4	4
戦闘勝利時の獲得EXP2倍 ※2	5	4	4	4
味方全体のBPを全回復	0	2	2	2
味方全体が9ターンの間毒状態	0	2	2	2
味方全体がダメージを受け、アイテムを使用できなくなる	0	2	2	2
敵全体に無属性攻撃3回	0	2	2	2
味方全体のBPが0になる	0	2	2	2
魔物召喚で敵がパワーアップ	0	2	2	2
味方全体に1回ぶんの魔法反射	0	2	2	2
戦闘勝利時の獲得JP5倍 ※2	0	0	2	2
戦闘勝利時の獲得EXP5倍 ※2	0	0	2	2
味方全体のHP、SP、BP、マイナスの状態変化を全回復&戦闘不能状態を治す	0	0	1	1
魔物を召喚して敵全体に大ダメージを与える	0	0	1	1
味方全体のHPが1になる	0	0	1	1
使用者以外のランダムな味方単体に50%の確率で即死効果	0	0	1	1
火炎により味方全体に火属性攻撃(威力大)	0	0	0	0.5
敵単体をキャットリンに変化させる。ただし、ボスなどの一部の敵は変化しない	0	0	0	0.5
戦闘勝利時の獲得JP100倍 ※2	0	0	0	0.1
戦闘勝利時の獲得EXP100倍 ※2	0	0	0	0.1

◇「キャットリン・マジック」で発生する可能性がある効果

けしかける魔物	効果
キャットリン・マジック(キャットリン)	味方全体に2ターンの間、物攻アップ&属攻アップ&物防アップ&属防アップ(ブースト使用でターン数増加)
	味方全体に2ターンの間、命中アップ&回避アップ&クリティカルアップ&行動速度アップ(ブースト使用でターン数増加)
	敵全体に2ターンの間、物攻ダウン&属攻ダウン&物防ダウン&属防ダウン(ブースト使用でターン数増加)
	敵全体に2ターンの間、命中ダウン&回避ダウン&クリティカルダウン&行動速度ダウン(ブースト使用でターン数増加)
キャットリン・マジックDX(ジェントルキャットリン)	味方全体のHPを1111回復(ブースト使用で最大7777回復)
	味方全体のSPを7回復(ブースト使用で最大777回復)
	味方全体のBPを1回復(ブースト使用で最大5回復)
	味方全体に2ターンの間、行動終了時にHPを最大値の10%回復&SPを最大値の5%回復&BPを1回復(ブースト使用でターン数増加)
キャットリン・マジックEX(ブルジョワキャットリン)	味方全体のHPを1110回復(ブースト使用で最大7776回復)&戦闘不能状態を治す
	味方全体に2回ぶんのカウンター&魔法反射(ブースト使用でカウンター&魔法反射の回数増加)&その戦闘中に戦闘不能になったら1度だけ復活させる
	味方全体の弱化と状態異常&敵全体の強化を無効化、2ターンの間味方全体の弱化&敵全体の強化効果無効化(ブースト使用でターン数増加)
	味方全体に2ターンの間無敵(ブースト使用でターン数増加)

※2:戦闘中に複数回発生しても同種の効果は重複せず、効果の高いほうで上書きされる。

旅人たちの旅は続く——



8人の旅人たちはそれぞれの結末を迎える。しかし、
それは旅のすべてが終わったことを告げるものではない。



君はこれからも旅を続けることで、多くの人たちと
かかわりを深め、世界の謎を解き明かしていくだろう。

そしてやがて、ひとりの青年との絆が、
君を大いなる運命に巻き込むきっかけとなる——。

先を行く者たちの手記

旅の果てに出会う強大な敵との戦いについて記された、2枚の手記が残されていた。
そこには2度に渡る激闘が繰り広げられることが記されており、どちらも違った形で挑んでいたようだ。

心を穿つ者の手記

前半戦

フェイズ1（ボスのHP100～85％まで）

ボスが召喚する3種類の亡者がいるかぎりボスは無敵であるため、亡者たちを先に全滅させていく必要がある。しかし、叫ぶ亡者と嘆く亡者はほぼ同時に倒さないとすぐに復活されてしまった。そこで、弱点を見破ったあとにシールドポイントを調整し、同タイミングでブレイクすることで突破できた。

怒る亡者を召喚
↓ 撃破
叫ぶ亡者＆嘆く亡者を召喚
↓ 2体とも撃破
ボスを攻撃

フェイズ2（ボスのHP85～50％まで）

再び3体の亡者を召喚するが、今回はすべてを同時に倒す必要があった。さらに亡者たちは攻撃を受けるたびに弱点が火→氷→雷→風→光→火…と、ひとつずつズレていく。最初は弱点がバラバラなので、「たたかう」で弱点を変化させて弱点をそろえてから、学者や魔術師の全体属性攻撃で一気にブレイクさせて倒し、残ったボスを攻めるのが有効であった。なお、時間をかけすぎると再び亡者を召喚してしまうようだ。

フェイズ3（ボスのHP50％以下）

フェイズ1、2とは違い、亡者を倒さなくてもボスに攻撃することができた。しかし、ボスが「亡者の呪い」を使用するようになり、メンバー3人の頭上に0になると戦闘不能になるカウントが浮かぶ。これは対応する亡者を倒すと解除されたが、カウントの数字はバラバラなので、残りターン数が少ないメンバーと対応した亡者から倒すことで対処した。ボスのHPが15％以下になると、亡者をすべて吸収して強化してきたうえ、定期的に石化状態にしてきたが、赤目との戦いで使用した「ヘンルーダ薬」を使うことで解除することができるようだ。

◇ボスの召喚する亡者の特徴

・怒る亡者
ほぼ物理攻撃しか使用しないので、物攻ダウンが有効。強力なカウンターを使用するが、弱点は魔法攻撃のみなので、属性攻撃主体でダメージを与えていくことが重要となる。

・叫ぶ亡者
さまざまな状態異常を同時に付与する「汚染」と、その状態異常を全体に拡散させる「感染」が脅威。状態異常になったらすぐに回復を心掛けるほか、「健全化」で予防する手も有効。

・嘆く亡者
ターンの開始時に効果を発動する「ディレイマジック」が強力。発動ターンにほかの攻撃と同時に受けると致命的なので、次のターンの行動順には要注意。HPが25％以下になると、予兆行動のあと勝手に自爆することから、一気に倒しきってしまうことが大事。

◇キーキャラクター



アーフェン（バトルジョブ：魔術師）

「秘薬の素材（拡散）」を利用した「調合」で、味方全体の各種状態異常を回復しつつHPを回復できる。亡者たちを同時に倒すための高威力の全体攻撃ができることも魅力。なお、単体に大ダメージを与えられる「武芸家」は、後述するオルベリクに装備させるのが得策だ。

後半戦

フェイズ1（3部位破壊前）

3つの部位があり、すべて破壊しないと本体に攻撃できない。ほかの部位が破壊されるかHPが一定以下になると各部位の行動パターンが強化されるため、「3つの部位に平均的にダメージを与えていく」という戦略をとると、全部位が一気に強化されて手が付けられなくなる。狙いを絞り、ひとつずつ部位を破壊していくのが重要なようだ。パーティーの方向性によっては、下のように倒す部位の順番を決めるのがよいのかもしれない。

→物防に自信がある…呪眼の大剣を最後に倒す
→属防に自信がある…黒き兜を最後に倒す
→戦略に自信がある…謎の女性を最後に倒す

なお、本体が定期的にパーティー全体のプラス効果を無効化してくるので、プラス効果をひん繁に付与していると痛い目にあうこともあった。

フェイズ2（3部位破壊後）

純粋にダメージを与えてくる攻撃が主体で、変わったことはあまりしてこないようだ。ただし、シールドポイントが一定以下になると使用する予兆行動には注意が必要といえる。ブレイクで阻止できないとパーティーの全BPが消滅+敵のシールドポイント回復とやっかいな行動をするが、ブレイクできればパーティーのBPが瞬時にMAXになる。ブレイクを狙う際にブーストできない事態を防ぐため、最低限のBPは確保しておくことが大事といえる。

◇ボス本体以外の部位の特徴

・呪眼の大剣
ほぼ物理攻撃しか使用しないので、物攻ダウンが有効。行動パターン強化で全体攻撃の威力が上がったり、行動回数が増える。物理防御に自信があるパーティーなら、最後まで残しておくべきだろう。

・黒き兜
行動パターン強化でマティアスの「黒炎の呪い」やテングワシの「七色の毒」を使用。これを嫌うなら、先に倒してしまった方がよい。

・謎の女性
ほかの部位のシールドポイントを回復するといった、いやらしい行動が多い。早めに倒したいところだが、最後の1体になった際の脅威はほかの2体より低いため、最後に残すのもひとつの手。

◇キーキャラクター



オルベリク（バトルジョブ：武芸家）

単体対象へ与えるダメージが大きく、攻撃役に適任。全体へダメージを与えつづけると不利になるので、全体対象の攻撃は控えたい。

調律せし者の手記

長い旅の果てにたどり着いた地で邂逅した大いなる強敵。その力はすさまじく、幾度も戦略を練り、パーティーを組み替え、挑み、そして敗北を繰り返した。のちに続く者たちのため、有用であったアビリティやサポートアビリティ、ジョブの組み合わせをここに記そう。

◇ 有用なアビリティ

霊薬公ドーターの恩恵（薬師）	アイテムの対象を全体にする。「BP回復のザクロ（特大）」、「全回復のジャム」などと組み合わせると効果的
聖火神エルフリックの導き（神官）	「破壊の武芸：猿」、「特大○○魔法」といった強力なアビリティを連続化できる
破壊の武芸：猿（武芸家）	威力が高く単体に大ダメージを与えられる
特大○○魔法（魔術師）	威力が高くシールドポイントを大きく減らせる
舞踏姫シルティージの福き（踊子）	「健全化」と組み合わせると全員が最大9ターン状態異常無効になる
拡散のルーン（ルーンマスター）	「ひと休み」、「緊急回避」、「○のルーン」といった効果をパーティー全体に拡散できる
属性防御破壊打ち（魔術師）	属性防御ダウンを付与できる。「特大○○魔法」+「聖火神エルフリックの導き」でさらに大ダメージを狙える
調合（アーフェン）	味方全体を回復したり、敵のシールドポイントを減らしたりできる。魔法アビリティ禁止状態でも使えるのが大きい

◇ 有用なサポートアビリティ

永続フィジカルアップ（武芸家）	物攻アップ、物防アップの効果を永続で得られる。これらの効果を得るためにターンを消費する必要がなくなる
永続エレメントアップ（ルーンマスター）	属攻アップ、属防アップの効果を永続で得られる。これらの効果を得るためにターンを消費する必要がなくなる
ダメージ限界突破（剣士）	与えられるダメージの上限値を引き上げる。武芸家の「破壊の武芸：猿」を使うときに有用
BPイーター（星詠人）	ブースト時のダメージが1.5倍になり、与えるダメージの底上げができる
ラストアクト（狩人）	ターン終了時、25%の確率でもう一度行動できる。運頼みだが、攻撃や回復の手数を増やせるため優秀
回復限界突破（神官）	最大HPを超えて回復でき、敵の攻撃に耐えやすくなる
属性熟練化（魔術師）	デメリットなしで属性攻撃が強化できる
強化ターン数増加（与）（踊子）	使用ひん度の高い「聖火神エルフリックの導き」の効果ターンを1ターンぶん増やせる

各キャラクターとジョブの組み合わせ例



オルベリク（バトルジョブ：武芸家）

サポートアビリティ：永続フィジカルアップ、物理攻撃力+50、BPイーター、ダメージ限界突破

ブレイク状態の敵に「破壊の武芸：猿」で大ダメージを与えることが最大の役割。使用するごとに武器を失うため、強力な武器を買いだめしておくことが重要だ。「聖火神エルフリックの導き」をかけて2回攻撃にできれば、より効果的にダメージを与えられる。



プリムロゼ（バトルジョブ：神官）

サポートアビリティ：永続フィジカルアップ、永続エレメントアップ、SP自動回復、ラストアクト

パーティーの回復と補助を担う。回復が必要なときは「大回復魔法」でHPを回復。BPが3以上あるときは「聖火神エルフリックの導き」を学者か魔術師を装備したキャラクターに優先して使用。それ以外のときはアイテムやアビリティを使用してパーティーをサポートする。



アーフェン（バトルジョブ：踊り子）

サポートアビリティ：永続フィジカルアップ、永続エレメントアップ、状態異常回避アップ、ラストアクト

「霊薬公ドーターの恩恵」を使用してアイテムの効果対象を全体化させることで、どのキャラクターでも回復役に回れるようになる。HP回復だけでなく、「BP回復のザクロ（特大）」、「全回復のジャム」と合わせて使うことで、味方全体のBPを一気に溜めることも可能。



テリオン（バトルジョブ：学者）

サポートアビリティ：永続エレメントアップ、属性攻撃強化、BPイーター、ダメージ限界突破

「聖火神エルフリックの導き」を使用してもらい、「大○○魔法」を使用する攻撃役。魔術師には劣るものの、敵全体への2回攻撃を2度繰り出すので、敵全体の弱点が同じであれば効率よくシールドポイントを減らすことができる。



ハンイット（バトルジョブ：剣士）

サポートアビリティ：永続フィジカルアップ、物理攻撃力+50、BPイーター、ダメージ限界突破

敵単体にダメージを与えたいときは「雷剣将ブランドの剛撃」、全体にダメージを与えたいときは「狩王女ドレファンドの猛追」と使い分けられる。敵に物理系の弱点しか持たない亡者がいるときは攻撃回数が多い「どしゃぶり矢」でシールドポイントを減らすのも有効。



オフィーリア（バトルジョブ：薬師）

サポートアビリティ：永続フィジカルアップ、永続エレメントアップ、SP自動回復、ラストアクト

アーフェンと同様に、「霊薬公ドーターの恩恵」を使用して、アイテムの対象を全体化させる役割。ベースジョブが神官であるため、「霊薬公ドーターの恩恵」なしでも「大回復魔法」や「復活魔法」でパーティー全体の回復をはかれる点も優秀。



サイラス（バトルジョブ：魔術師）

サポートアビリティ：永続エレメントアップ、属性攻撃強化、BPイーター、ダメージ限界突破

「聖火神エルフリックの導き」を使用してもらい、「特大○○魔法」を使用するのが有効。計6回攻撃できるので、ブレイク前の相手にはシールドポイントを減らし、ブレイク中の相手には大ダメージを与えるという、2つの目的に使うことができる。



トレサ（バトルジョブ：ルーンマスター）

サポートアビリティ：永続エレメントアップ、永続フィジカルアップ、状態異常回避アップ、ラストアクト

「拡散のルーン」使用後、「緊急回避」を使用することで物理攻撃回避を全体に付与できる。また、「拡散のルーン」のあとに各属性を付与する「○のルーン」も有効。敵の弱点次第だが、基本的には「光のルーン」を使用しておけば、おおむね問題ない。



8人の旅人の設定画

本作の主人公となる8人の旅人の設定画を掲載。正式に採用されたデザインから大きく変化したキャラクターもいるようだ。













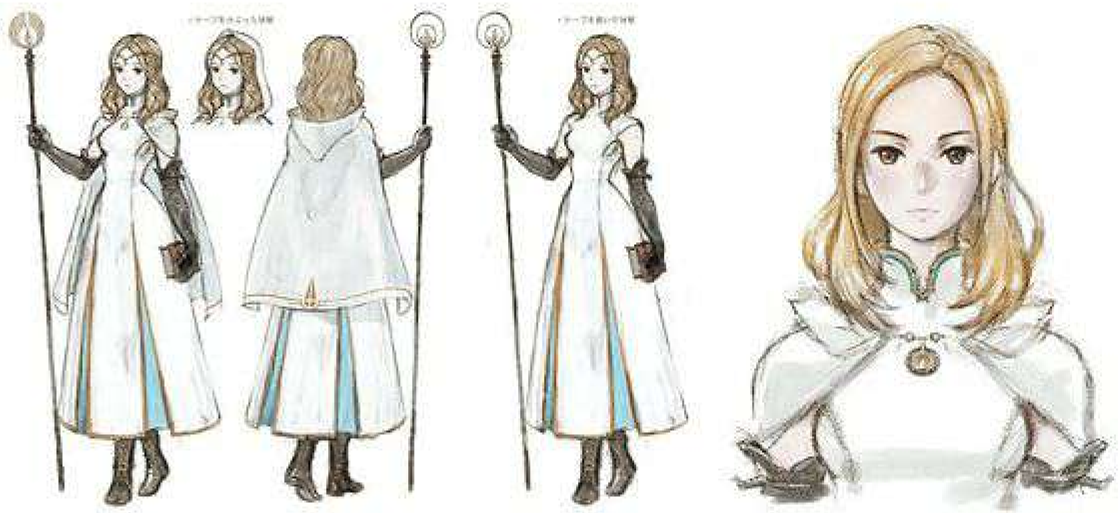


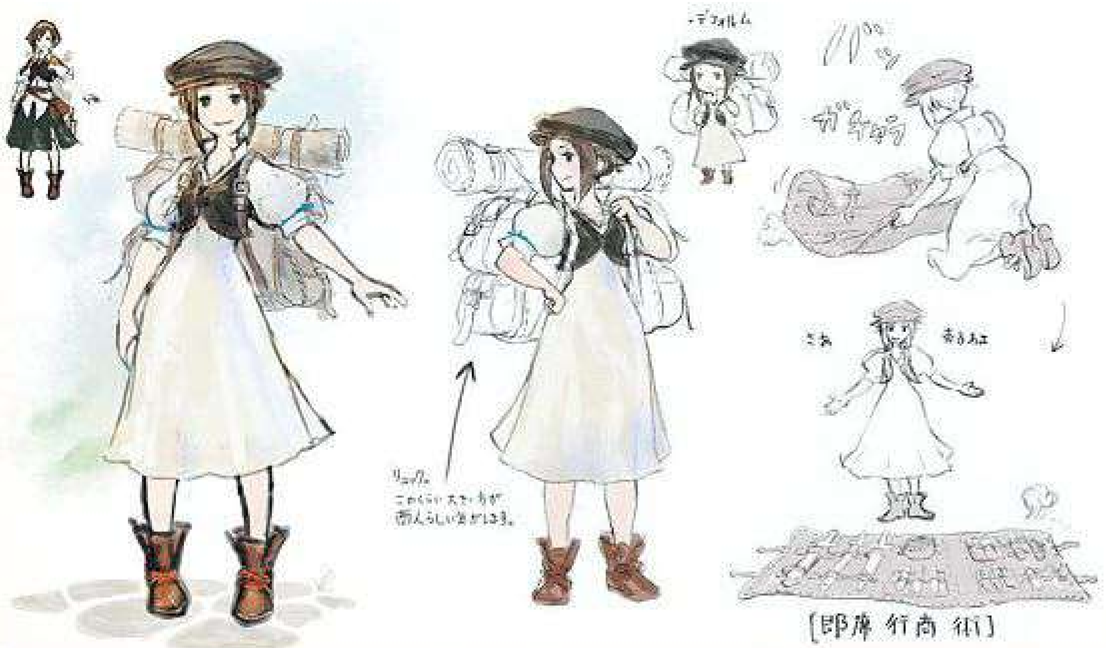












ちびキャラギャラリー

ドット絵を制作する際に作られたイメージイラスト。旅人たちのほか、さまざまなキャラクターのイラストが制作されている。



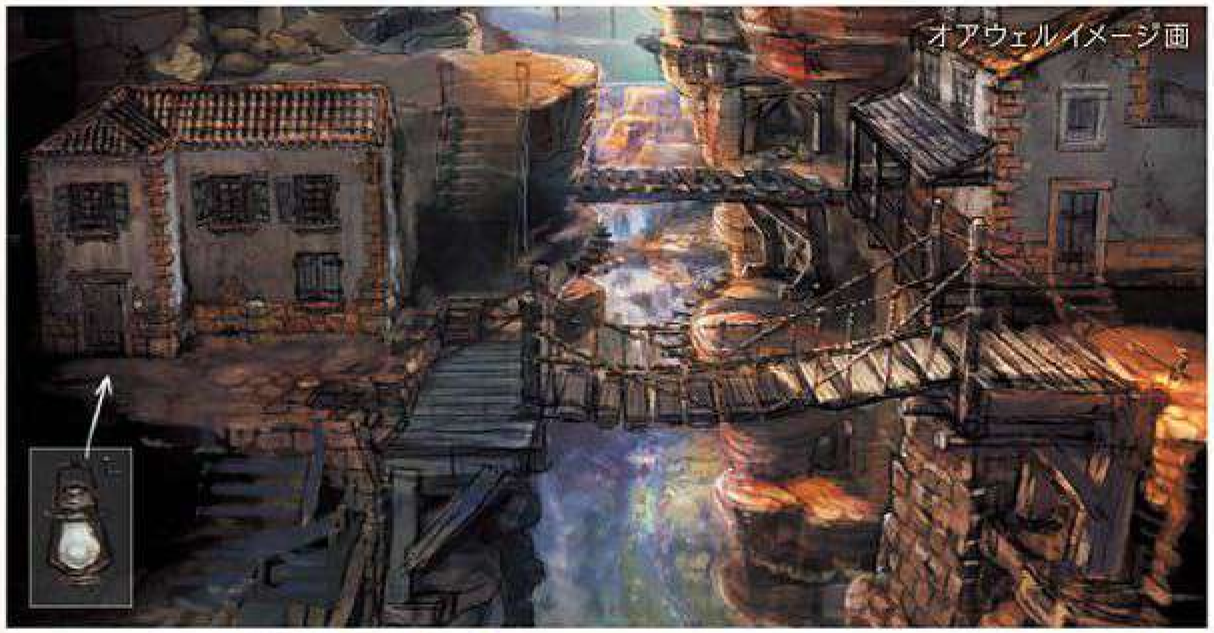






背景設定ギャラリー

本作の幻想的な世界を生み出している"HD-2D"。そのベースとなる背景画も綿密に描かれている。


オアウェルイメージ画


クリアブルックイメージ画


洞窟イメージ画

敵デザインイラスト集

メインストーリーで対峙する敵についても、デザインイラストが描き起こされている。


















ルフス


アールバス


シメオン
前半


シメオン
後半


マンダラヘビ


ヴァネッサ


ミゲル


テングワシ


ヒースコート


オルリック


ガーレス


グリウス


元キマイラ


森の主
・半枯木系


ドラゴン
WING
BODY
TAIL
HEAD




守護者


巨大な狼


謎の男


マティアス


ラッセル




イヴォン


ルシア


オマール




ビクトリノ


エスメラルダ


バロガー


ステオーラ


ドライサング


ウィンヒルド

オルステラ大陸年表

神名暦元年頃(約1600年前)	聖火神エルフリック降臨。オルステラ大陸に聖火を灯し、黒呪神ガルデラを封じる。ガルデラの名が秘匿される。 神々、ガルデラとの戦いにより傷ついた身体を癒すために神界へと去る。
神名暦100年頃(約1500年前)	聖火教会の組織としての基礎が出来上がる。この頃の拠点はウッドランド地方の北部であった。
神名暦200年頃(約1400年前)	オルステラ大陸を旅していた神官の報告により、オルステラ大陸の各地に聖火が残されていることを聖火教会が知る。 聖火教会、神官を派遣して聖火教会の教義を広め、各地に教会を建立し始める。
神名暦600年頃(約1000年前)	聖火教会、聖火神エルフリックの聖火伝承で語られているフロストランド地方のフレイムグレース、コーストランド地方のゴールドショア、リバーランド地方のセントブリッジの3ヶ所の聖火の灯る地に聖堂を建立し、拠点とする。
神名暦700年頃(約900年前)	聖火教会、原初の炎を発見。聖火神エルフリックの聖火伝承にちなんだ儀式を始める。後の式年奉火の儀式の元となる。
神名暦1000年頃(約600年前)	式年奉火にならって、聖火教会の信徒の間で聖火への巡礼が流行する。
神名暦1027年(591年前)	聖火教会、巡礼する信徒を守るための武装組織として聖火騎士団設立。
神名暦1100年頃(520年前)	神々の象徴が刻まれた指輪が発見される。 聖火教会、指輪を中つ海に浮かぶオルサ島にある古き神殿に密かに保管する。
神名暦1200年頃(約400年前)	聖火教会の後押しを受け、リバーランド地方のフェリエン王国、領土を広め始める。 フェリエン王国、クリフランド地方を征服。 フェリエン王国、サンランド地方の一部の部族と内通し、サンランド地方を属州とする。
神名暦1350年頃(約270年前)	ハイランド地方のベルンシュタイン王国の学者ザロモン、ウッドランド地方のダスクバロウ近辺を旅している時に遺跡を発見。フィニスの門の存在を知る。 ザロモン、ダスクバロウやオルステラ大陸各地の遺跡より得た知識を元に『辺獄の書』を執筆。 ザロモン、ガルデラ神より啓示を受ける。この後、ザロモンは人が変わったかのような行動を取り始め、「碩学王アレファンの息子」などと称されていた篤学の士は、いつしか「狂気の学者」「殺戮者」と呼ばれるようになる。
神名暦1401年(217年前)	コーストランド地方のグランポート王国、フラットランド地方に侵攻。 フラットランド地方の八部族、「中原の誓い」を結び、協力してグランポートに対する。 聖火教会、フラットランド地方の八部族を支持することを表明。 フラットランド部族連合勝利、ウォルド王国建国。 ウォルド王国、フロストランド地方の南部を聖火教会に移譲。聖火教皇領となる。 ハイランド地方においてグラナート王国とベルンシュタイン王国の戦争勃発。ベルンシュタイン王国の学者ザロモンがフィニスの門を狙ってのことだった。 遍歴の騎士として旅をしていたフェリエン王国の第二王子ベオウルフ、グラナート王国に参戦。 ザロモン、フィニスの門を開門。死界より多くの魔物が出現する。この時、リブラックが現界する。 ベオウルフと共に旅をしていた大賢者オージン・クロスフォード、東方にて手に入れたという竜石を使用してフィニスの門を封印。 ベオウルフ、グラナート王国のヒルデガルドと結婚。滅びたグラナート王国の後を継ぎ、ハイランド地方にホルンブルグ王国を建国。 ベオウルフ、友人の騎士オスカー・レイヴァースに竜石を託す。オスカー卿、フェリエン王国へと戻る。
神名暦1492年(126年前)	ハイランド地方の小国エバーホルドのウェントス王朝が、愛人の子である兄王子と正妻の子である弟王子を擁立する勢力同士の争いによって滅び、テアトルム王朝が立つ。 ウェントス王朝の弟王子のシメオン、行方不明となる。
神名暦1500年(118年前)	聖火教会のカタリナ教皇の呼びかけで、オルステラ大陸各国の王たちによる諸王会議が開かれる。国家間の問題を解決するための場として、不定期に開催されるようになる。
神名暦1503年(約115年前)	聖火教会のマシュー司祭(マティアス)、フロストランド辺境の村に赴任するも、その村が山火事に襲われる。 マシュー司祭、リブラックと出会い、不老の力を手に入れる。 マシュー司祭、シメオンと共に黒曜会を設立。
神名暦1520年頃(約100年前)	オルサ島の神殿に保管されていた指輪が失われていることが発覚。
神名暦1583年(35年前)	オルベリク、ハイランド地方のホルンブルグにて生まれる。
神名暦1588年(30年前)	サイラス、フラットランド地方のアトラスダムにて生まれる。
神名暦1592年(26年前)	ハンイット、ウッドランド地方のシ・ワルキにて生まれる。
神名暦1594年(24年前)	リブラック、ヴェルナーに接触。
神名暦1595年(23年前)	プリムロゼ、フラットランド地方のノーブルコートにて生まれる。
神名暦1596年(22年前)	テリオン、生まれる。出生地は不明。
神名暦1597年(21年前)	ハイランド地方のホルンブルグ王国、オルステラ大陸南方の異民族からの侵攻を受ける。 諸王会議にて、ホルンブルグ王国の救援が議決される。 聖火騎士団とオルステラ連合軍、ホルンブルグ王国の救援に向かう。 ホルンブルグ王国のグラナドの町、異民族に滅ぼされる。 聖火騎士団とオルステラ連合軍、異民族を撃退。 アーフェン、リバーランド地方のクリアブルックにて生まれる。
神名暦1598年(20年前)	ヴェルナー、傭兵団シュヴァルツェコール(黒の軍団)を設立する。 オフィーリア、リバーランド地方とクリフランド地方の境界沿いの小村クリークに生まれる。 ヨーセフ大司教、式年奉火の儀式を行なう。
神名暦1600年(18年前)	トレサ、コーストランド地方のリプルタイドにて生まれる。
神名暦1603年(15年前)	リブラック、『辺獄の書』に記述されている黒呪術を広め始める。また、ガルデラの力を取り戻すため、知識を貪欲に求めるルシアを誘惑。学者イヴォン、教え子のルシアにリブラックを紹介される。 イヴォン、ウォルド王立学院学長を殺害し、学長となる。イヴォン、『辺獄の書』を入手。 リバーランド地方のリーヴェン王国とクリフランド地方のエドラス王国との戦争勃発。 オフィーリア、リーヴェン王国とエドラス王国の戦いにより、戦災孤児となる。 オフィーリア、戦災者鎮魂のために巡礼中のヨーセフ大司教に引き取られる。
神名暦1604年(14年前)	薬師オーゲン、妻を殺され旅に出る。
神名暦1605年(13年前)	海賊バルタザール、死亡。 レオン、海賊を辞め、商船船長となる。 フラットランド地方のノーブルコートにて、黒曜会が暗躍し始める。
神名暦1606年(12年前)	クリフランド地方のボルダーフォールのグラム・クロスフォード、息子のクリスを知人に預け、妻の病を治療する方法を探して旅に出る。 グラム、コーストランド地方のグランポートの大競売へ到着。手帳を入手。 大富豪ウィンダム、大競売への投資を開始。以後、娘のノーアへの贈呈品の品評会が年一度催される。
神名暦1607年(11年前)	テリオン、リバーランド地方のセントブリッジでダリウスと出会う。 詩人シメオン、庭師としてフラットランド地方のエゼルアート家に雇われる。シメオン、プリムロゼと出会う。 薬師オーゲン、妻の仇の男を殺害する。また旅に出る。
神名暦1608年(10年前)	学者オデット、ウォルド王立学院を離れる。 薬師オーゲン、旅の途中にグラムと出会う。 グラム、商船船長レオンと出会う。 グラム、妻の死亡を知る。 グラム、リブラックと出会い、妻を蘇らせる方法を教えてもらう。 アーフェン、グラム・クロスフォードに命を救われる。 フラットランド地方のノーブルコートの領主エゼルアート伯、黒曜会によって殺される。 クリフランド地方の貴族レイヴァース伯、事故で死亡。娘のコーデリア、レイヴァース家当主となる。 レイヴァース家が所有する竜石、黒曜会に奪われる。
神名暦1610年(8年前)	ハイランド地方のホルンブルグ王国滅亡。内乱とされているが、実質はヴェルナー率いる傭兵団シュヴァルツェコールにホルンブルグ貴族が焚き付けられた結果であった。 オルベリク、放浪の旅に出る。 プリムロゼ、サンランド地方のサンシェイドにある酒場の支配人ヘルゲニシュの下で踊子として働き始める。
神名暦1612年(6年前)	リブラック、竜石を使用してフィニスの門を開く。 グラムを利用し、ガルデラ再臨の儀式を行うも失敗。 グラムが赤目に変容し始める。 テリオン、ダリウスに裏切られる。
神名暦1615年(3年前)	コーストランド地方の商人マルフ、友人に騙され多額の借金を背負う。息子のアリー、商売の旅に出る。
神名暦1616年(2年前)	赤目、ハイランド地方で暴れ始める。
神名暦1617年(1年前)	魔物使いザンター、聖火騎士団から依頼を受け、赤目退治のためにウッドランド地方のシ・ワルキを出発。
神名暦1618年(現在)	『オクトパストラベラー』開始。

「オクトパストラベラーTRPG」リプレイ

邂逅の追憶

『オクトパストラベラー』の世界観設定、シナリオ制作などを手掛けたF.E.A.R.はTRPGで知られている。ここからは、本編の数年前を舞台にしたアナザーストーリーをF.E.A.R.によるTRPGリプレイというかたちでお届けしよう。

Author：久保田悠羅（F.E.A.R.）　Illustrator：生島直樹（スクウェア・エニックス）

PROLOGUE

前口上

これより語りまするは、古き神の名を抱く大陸オルステラ（※1）に繰り広げられし『オクトパストラベラー』という遊戯の一節なるも、本伝では触れられることなき物語——。

登場するは、3人の男たち。

山々に囲まれしハイランド地方にて、祖国と敬愛なる王を失い、剣の意義を探し求める彷徨の剣士オルベリク。

生まれも育ちも不明にて、意気投合したはずの親友に裏切られ、不信を貫かんとする孤高の盗賊テリオン。

そして、小川せせらぐリバーランド地方にて、友と共に村人たちを助けながらも、命の恩人に憧れ、旅を夢見る磊落な薬師アーフェン。

彼らが『オクトパストラベラー』にて歩みを共にする前の、ほんの一時の出来事——。

その3人の隠された出会いの物語を、これより"リプレイ"なる形で上演いたします。

演劇のようで演劇でなし、小説のようで小説でなし。TRPGという遊戯の模様を、読み物として体裁を整えたもの——それが"リプレイ"でございます。

百聞は一見にしかず。

それでは皆様、ごゆるりとお楽しみください。

PREPLAY

旅立とう、キミだけの物語へ

ゲームマスター（以下GM）　あらためまして、今回ゲームマスターを務めるF.E.A.R.（※2）の久保田悠羅（※3）です。よろしくお願いいたします。

一同　お願いしまーす！

GM　さて、まずはTRPGの説明から始めましょう。初めてTRPGをプレイする普津澤画乃新さん（※4）も参加していますし、これを読んでいる方の中にも、TRPGを知らない方がいるかと思いますので。

普津澤　（緊張の面持ちで）よろしくお願いいたします。

GM　TRPGは「テーブルトーク・ロールプレイングゲーム」の略で、アナログゲームと呼ばれる電源を使用しないゲームのジャンルのひとつです。プレイヤーは物語の主人公としてゲームに参加し、ゲームの進行を管理するゲームマスターや他のプレイヤーたちと会話しながら、ゲームを進めていく——それがTRPGです。

普津澤　ゲーム機のRPGに似た感じですね。

GM　歴史的にいえば、TRPGをコンピューターやゲーム機で遊べるようにした物が、電子ゲームのRPGなのです。で、そちらのRPGと区別するために、日本では"テーブルトーク"RPGと呼ばれることが多いですね。

普津澤　なるほど、なるほど。

GM　さて、話を戻しましょう。先ほど言ったとおり、TRPGにはGMとプレイヤーの二通りの参加方法があります。

＊　＊　＊

ここからはちょっと長くなりますので、こちらで補足いたしましょう。

「TRPGについて知っているよ！」という方は、読み飛ばしても大丈夫なので、この先までお進みください。

さて、普通のゲームではあまり見ることはありませんが、TRPGではGM——ゲームマスターと呼ばれる審判役も、ゲームの参加者のひとりとなります。

ざっくりとした言い方をすれば、GMはゲーム機やゲームソフト、プレイヤーがそのゲームを遊んでいる人——というイメージでしょうか。

『ドラゴンクエストX』『ファイナルファンタジーXIV』などのオンラインRPGのように、プレイヤーはひとりのキャラクター（プレイヤーキャラクター、略してPCと呼びます）となって、ゲームに参加します。

自分が担当するPCがどのように考え、どのように行動するのか、それを決めるのがプレイヤーの役目です（これが、ロールプレイングゲームと呼ばれる所以です）。

一方GMは、PCのいる場所や置かれている状況、PCの行動の結果などをプレイヤーに説明したり、敵、ヒロイン、村人などPC以外のキャラクター（NPC）を担当しながら、ゲームを進行させます。ゲーム機やゲームソフトに例えた理由が、お分かりいただけたでしょうか？

＊　＊　＊

GM　……というわけです。

普津澤　なんか、難しそうですね。

GM　説明だけ聞くと、そうかもしれませんが、一度遊んでみるとそれほどではないことが、すぐに分かりますので、ご安心ください。

普津澤　はい！

GM　さて、今回プレイするのは、本書のために作成した「オクトパストラベラーTRPG」です！（※5）

一同　おぉ————っ！

GM　Nintendo Switch版そのままというわけではありませんが、『オクトパストラベラー』の雰囲気を十分味わえるかと。まぁ、せっかくF.E.A.R.が制作に参加しているので、リプレイを掲載しましょうという企画ですね（笑）。

普津澤　ところで、リプレイって？

GM　TRPGをプレイした様子を文章に起こした読み物……なのですが、最近は一般のプレイヤーさんによる動画投稿なども盛んですね。で、今日はそのリプレイを収録するために、ゲームをプレイするわけですが、今回は使用するPCは、こちらで用意させていただきました。本来、TRPGではプレイヤーが自分でPCを作ることが多いのですが、『オクトパストラベラー』ということで……はい、どうぞ（紙を渡す。次ページ参照）。

普津澤　これは……アーフェン!?

GM　はい（笑）。その紙はキャラクターシートといって、PCの能力値、アビリティ、装備などを記入した物です。ゲーム中はそちらを参照しながら、ゲームを進めていきます。で、せっかく普津澤さんに参加していただくということで、シナリオを担当されたアーフェンをお願いしようかと思いまして（笑）。

普津澤（以下アーフェン）　ありがとうございます。アーフェン、やってみます（笑）。

GM　はい、よろしくお願いします！　それではさっそくゲームを始めていこうかと思いますが、はじめに"トレーラー"と"シナリオハンドアウト"を読み上げたいと思います。

アーフェン　トレーラー？　映画とかの予告みたいなもの？

GM　そうそう、そんな感じです（笑）。このゲームでトレーラーといった場合、今回プレイするシナリオ（※6）の内容や雰囲気がどんな感じなのかを、プレイヤーに伝えるものとなっています。

アーフェン　ふむふむ。

GM　たとえば、コメディなのか、悲劇なのか、ホラーなのか、推理モノなのか……TRPGはさまざまなシチュエーションの物語を遊ぶことができますので、最初にそれをプレイヤーに伝えておくと、GMとプレイヤーの間での齟齬がなくなり、遊びやすくなるというわけです。

アーフェン　あー、確かに。

GM　ちなみに、ゲームによって呼び方は変わります。このゲームでは"トレーラー"と呼んでいますが、"今回予告"と呼ぶゲームもあります。

アーフェン　今回予告？　次回予告じゃなくて？

GM　その時にプレイするゲームの予告なので、今回予告——。

アーフェン　な、なるほど。まぁ、確かに間違ってはいないですね（笑）。

GM　ということで、閑話休題。それでは、トレーラーをお読みいたしましょう！

小川せせらぐリバーランド地方にある小さな村クリアブルック。

普段は平和なこの村に、ひとつの事件が起こった。

村の外へ出掛けたまま、ひとりの少女が戻ってこないというのだ。

街道近くで魔物を見たという者や、商人が山賊に襲われたという噂もあり、心配する村人たち。

果たして、少女の行方は……。

オクトパストラベラーTRPG
『邂逅の追憶』

旅立とう。きみだけの物語へ——

アーフェン　おぉー、確かに予告編だ（笑）。

GM　すべてのTRPGが、このような物を用意するわけではないですが、F.E.A.R.が作るTRPGはだいたい用意しています。

アーフェン　そうなんですね。

GM　そして、次が"シナリオハンドアウト"。こちらは、どんなPCを作って欲しいのか、どんなロールプレイをして欲しいのかを、GMからプレイヤーに伝えるものとなっています。たとえば、アーフェンですと——

アーフェン用シナリオハンドアウト
コネクション：マリー 関係：庇護
キミは友人のゼフと共に、クリアブルックで薬師をしている。 村人たちもキミたちを信用、頼りにしており、何かと相談をよく持ちかけてきていた。 そんなある日、村人のヨアンから、娘のマリーが帰ってこないという相談を受けた。キミはさっそくゼフにあとを任せて、マリーを捜すことにした。

（※1）オルステラ
"オルサの大地"を意味する"オルシステラ"に由来する。オルサは、オルステラ大陸で信仰されている十二神を生みだした神。

（※2）F.E.A.R.
有限会社ファーイースト・アミューズメント・リサーチ。主にTRPGの制作、販売を行なっている会社。

（※3）久保田悠羅
F.E.A.R.所属のTRPGデザイナー。代表作は『アリアンロッドRPG』『ガーデンオーダー』（共にKADOKAWA刊）。『オクトパストラベラー』では、世界設定協力やシナリオを担当。なお、"光の戦士"としてRidillワールドで活動中。

（※4）普津澤画乃新さん
フリーライター。株式会社スクウェア・エニックス第11ビジネスディビジョンのメンバー。『オクトパストラベラー』では、薬師アーフェン、踊子プリムロゼ、商人トレサのシナリオを担当。

（※5）「オクトパストラベラーTRPG」です！
今のところ、ルールブックの発売予定はなし。もし、希望が多ければ発売も……!?

（※6）シナリオ
TRPGをプレイするためにGMが用意するもの。ストーリーの流れ、登場するNPC、PCが戦うことになる敵のデータなどが書かれている。

(※7)友人のゼフ
「オクトパストラベラー」のアーフェンのシナリオに登場。クリアブルックの村で、アーフェンと共に薬師をしている。

(※8)変更するのもありです
もちろん、その変更によってゲームがうまくいかなくなる可能性がある場合、GMはその旨と変更ができないことをプレイヤーに告げ、シナリオハンドアウトに書かれている設定でPCを作るように指示してもよい。

(※9)アレファン神
オルステラ十二神の1柱。男性格、十二神の長子で、太陽と知恵を司っている。学者の守護神であり、書物を手にした学者の姿で表される。象徴する紋章は、書物を象ったもの。

と、なります。先ほどもいったとおり、今日はアーフェンをプレイしてもらうので、PCの作成に影響はしませんが——

①クリアブルックという村の薬師である
②ゼフという友人がいる
③マリーを捜して欲しいと頼まれる

ということが、分かるようになっています。
アーフェン　確かにこれは分かりやすい。
GM　もちろん、これはGMからプレイヤーへのお願いなので、「PCの性別を女性にしたいから、友人のゼフ(※7)を女性にして欲しい」とか「薬師じゃなくて神官がいいな」とか、プレイヤーからも希望を言って、GMと相談しながら設定を変更するのもありです(※8)。
アーフェン　なるほど、なるほど。
GM　まぁ、今日はアーフェンをプレイしてもらうので、変更はできませんが。
アーフェン　そりゃそうだ(笑)。
GM　そして、これらトレーラーとシナリオハンドアウトを元に、PCを作成するわけです。

OCTOPATH TRAVELER®
キャラクターシート ver.1.0



レベル	1
行動値	14
HP	33
SP	32
累計経験点	
使用経験点	

キャラクター名	アーフェン・グリーングラス	ベースジョブ	薬師
プレイヤー名	普津澤画乃新	バトルジョブ	—
ブーストポイント	□□□□□		

能力値		成功率
身体	16	80%
感覚	12	60%
知力	12	60%
意志	14	70%
魅力	13	65%

特技名	効果
治療	〈手当て〉+10%(計算済)
武器習熟：斧	「斧」の命中+10%

フィールドコマンド

聞き出す
技能：威圧、交渉
タイミング：メインアクション
解説：交渉、威圧の判定に成功することで、「対象：単」のNPCが持つ「情報」を入手する。この時、判定に+20%する。

技能

技能名	成功率	C値	技能名	成功率	C値	技能名	成功率	C値
近接武器 (20%)	80%	16%	細工 (10%)	10%	2%	調査 (【知力】×3%)	30%	6%
射撃武器 (20%)	20%	4%	観察 (【感覚】×3%)	66%	13%	追跡／逃走 (30%)	30%	6%
格闘 (30%)	30%	6%	騎乗 (30%)	30%	6%	抵抗力 (40%)	70%	14%
回避 (30%)	60%	12%	祈念 (20%)	20%	4%	舞踊 (20%)	20%	4%
威圧 (【意志】×3%)	42%	8%	薬製作 (20%)	20%	4%	魔法 (20%)	50%	10%
運動 (【身体】×3%)	48%	9%	交渉 (【魅力】×3%)	69%	13%	魔物使役 (20%)	20%	4%
手当て (30%)	70%	14%	学業 (20%)	20%	4%	(%)	%	%
隠密 (20%)	20%	4%	捜索 (30%)	50%	10%	(%)	%	%

武器

名称	種別	属性	攻撃力	対象	射程	備考
ハンドアックス	近接	斬	1D5+12	単	至近	

防具

名称	部位	物防	魔攻	魔防	行動	備考
	盾					
ハット	防具頭	1			0	
ローブ	防具体	2			0	
	アクセサリー					
合計		3			0	

携帯品

名称	個数	備考
HP回復のブドウ	2	HPを1D10回復
SP回復のプラム	2	SPを1D10回復
毒の治癒ハーブ	3	ポイズンの毒回復
薬師の鞄	1	手当て判定に+10%

固有アクション／アビリティ

名称	SP	効果
調合	2	セットアップ、そのラウンド中、1回のアクションで2つの薬を使用可能
応急手当	4	メイン、HP回復、1D10+【5×SP】
大切断	4	メイン(斬)、クリティカル+10%、攻撃力+【5×SP】、単体

アーフェン　それはそれで、面白そうですね。
GM　キャラクター作成は、TRPGの醍醐味のひとつですから(笑)。さて、それでは実際にゲームを開始しましょう！

OPENING PHASE
事件の始まり

Opening：Scene01
義侠心あふれる薬師
Scene Player：アーフェン

　窓から流れ込んできた風が、火照った肌を優しく撫でた。近くを流れる小川の涼気を運んできたのだろう。ほんのり涼しさを感じる。
　"碩学王"とも呼ばれるアレファン神(※9)の化身たる太陽は、とうに天頂を通り過ぎ、すでに数刻が経っている。まだ暗いというには程遠いが、部屋に入り込む日の光は、徐々に少なくなっている。
　まったく、時の過ぎるのは早い。そんなことを思いながら、友人に頼まれた薬の調合の手を止め、俺は窓の外に目をやった。

GM　今回のお話は、ゲームの『オクトパストラベラー』が始まる数年前の出来事となります。ですから、アーフェンはリバーランド地方の小さな村クリアブルックで、友人のゼフと共に薬師としてまだ働いています。
アーフェン　数年前っていうと、まだ母ちゃんが生きている頃の話だな。
GM　そうですね。それ以外は、『オクトパストラベラー』で旅立つ時とあまり変わらないかな。働いているとはいっても、薬代もろくにもらっていないだろうし(笑)。
アーフェン　ああ、たしかに(笑)。
GM　そして、キミはいつものように、ゼフの診療所に向かうところです。
アーフェン　じゃ、ちょっくら行ってくるよ、と母ちゃんに言って家を出るかな。
GM　「いってらっしゃい、アーフェン。ゼフにあまり迷惑をかけないようにね」
アーフェン　うっ！　さすが、母ちゃん(笑)。
GM　でも、嫌味な感じで言っているわけじゃないよ。身体が弱ってきているので、働いているキミにはものすごく感謝している。でも、キミの性格からすると、絶対ゼフに迷惑かけていることも分かっている(笑)。
アーフェン　確かに。うーん、なんとなく感慨深いな。『オクトパストラベラー』が始まる1年前には、母ちゃん亡くなるんだよな……。
GM　そうだね。
アーフェン　……おっと、最初から湿っぽくなっちまった。さて、ゼフの所へ行くか。

GM　では、キミは診療所へ行き、いつものとおりに、ゼフと一緒に診察したり、薬を調合したりしながら、1日が過ぎていく。そして、日も陰り始め、仕事が一段落したところでゼフが声を掛けてくる。「お疲れさま、アーフェン」
アーフェン　おう、ゼフもお疲れさん！
GM　「キミが手伝ってくれて助かるよ。調合の腕はキミの方が上だからね」
アーフェン　おいおい、おだてても何もでないぜ。
GM　「本当のことだって。それに……」と、ゼフが言いかけた時、診療所にひとりの男性が入ってくる。表情はかなり暗い。
アーフェン　どなたさん？
GM　漁師のヨアンだね。この村、クリアブルックの住人だ。
アーフェン　なるほど……。じゃあ、ヨアンさんじゃねえか、こんな時間にどうした？　とか声を掛けよう。
GM　「ああ、アーフェンもいてくれたか。実は、娘のマリーが、まだ家に戻ってきてないんだ。誰か知っている者がいないかと、聞いて回っているんだが……」
アーフェン　それ以上は、言わなくてもいい。俺が捜しに行ってくるぜ！
GM　「本当か？　ありがとう、アーフェン」
アーフェン　おう、任せろって！
GM　「一応、村の連中にも手伝ってもらおうと思っているんだが、近くで魔物を見たという話もあるからな。だが、アーフェンなら腕も立つし、信頼できる。ありがとう」
アーフェン　よーし、そうと決まったら、ここで話している時間ももったいない！　ゼフ、あとは任せたぜ！　バーン！(扉を開ける音)
GM　「ちょ、ちょっと……ああ、何も聞かずに行っちまった」ため息をつくヨアン。

「まぁ、アーフェンですから」

　ヨアンの言葉に、ゼフは苦笑いを浮かべる。
「それに、アーフェンなら大丈夫。きっと、マリーを見つけてくれます」
「うーむ、そうならいいんだが……」
　心配を拭い去ることのできないヨアン。そんなヨアンにゼフが助け舟を出す。
「そういえば先日、旅の剣士が村を訪れたと聞きましたが、彼にも頼んでみてはどうですか？」
「なるほど……。そうだな、人手は多いほどいい。ありがとう、ゼフ」
「どういたしまして」
　礼を言って診療所を出ていくヨアンの後ろ姿を見つめながら、ゼフはひとり呟く。
「気をつけるんだよ、アーフェン」



（※10）波多野志郎さん
フリーライター。F.E.A.R.のTRPGのシナリオなどをよくお願いしている（いつもお世話になっております）。今回はシナリオを担当したオルベリクとして参戦。

（※11）エアハルト
『オクトパストラベラー』のオルベリクのシナリオに登場。オルベリクと共に"ホルンブルグの双璧"と呼ばれていた騎士。"烈剣の騎士"という二つ名を持つ。

Opening：Scene02
放浪の剣士
Scene Player：オルベリク

王を守れず、国を失い、当てもなく放浪するようになってから、もう何年が過ぎたのだろうか。

我が剣の意味を探すために旅を続けるも、いまだ答えを見つけるには至らず、ただ無為に日々を過ごすのみ……。

だが、それも生きている限り、喉は渇き、腹は減る。旅の疲れを癒やすため、ふと立ち寄った村に、俺はしばし逗留することにした。

GM　では、ふたり目のプレイヤーを紹介しましょう。波多野志郎さん（※10）です。使用してもらうPCは、シナリオも担当した剣士のオルベリク・アイゼンバーグ。
波多野（以下オルベリク）　（低い声で）よろしく頼む。
アーフェン　あ、なんかオルベリクっぽい。
オルベリク　ロールプレイですから（笑）。
GM　さて、オルベリク用のシナリオハンドはこちらです（シナリオハンドアウトを渡す）。

OCTOPATH TRAVELER®
キャラクターシート ver.1.0



レベル	1
行動値	13
HP	38
SP	29
累計経験点	
使用経験点	

キャラクター名	オルベリク・アイゼンバーグ	ベースジョブ	剣士
プレイヤー名	波多野志郎	バトルジョブ	—
ブーストポイント	□□□□□		

能力値		成功率
身体	18	90%
感覚	13	65%
知力	10	50%
意志	14	70%
魅力	12	60%

特技

特技名	効果
礼儀作法	〈交渉〉+10%（計算済）
武器習熟：剣	「剣」の命中+10%

フィールドコマンド

試合
技能：近接武器、射撃武器、格闘
タイミング：メインアクション
解説：近接武器、射撃武器、格闘の判定に成功することで、「対象：単」のNPCを戦闘不能にする。この時、判定に+20%する。

技能

技能名		成功率	C値	技能名		成功率	C値	技能名		成功率	C値
近接武器	（20%）	80%	16%	細工	（10%）	10%	2%	調査	（[知力]×3%）	60%	12%
射撃武器	（20%）	20%	4%	観察	（[感覚]×3%）	59%	11%	追跡・逃走	（30%）	30%	6%
格闘	（30%）	50%	10%	[illegible]	（30%）	40%	8%	抵抗力	（40%）	60%	12%
回避	（30%）	60%	12%	[illegible]	（20%）	20%	4%	[illegible]	（20%）	20%	4%
威圧	（[意志]×3%）	62%	12%	薬製作	（20%）	20%	4%	[illegible]	（20%）	20%	4%
運動	（[身体]×3%）	74%	14%	交渉	（[魅力]×3%）	66%	13%	動物使役	（20%）	20%	4%
手当て	（30%）	40%	8%	[illegible]	（20%）	20%	4%		（　%）	%	%
隠密	（20%）	20%	4%	[illegible]	（30%）	30%	6%		（　%）	%	%

武器

名称	種別	属性	攻撃力	対象	射程	備考
ロングソード	近接	剣	1D10+7	単	至近	
スピア	近接	槍	2D10	単	至近	

防具

名称	部位	防御	[illegible]	[illegible]	行動	備考
バックラー	盾	1				
ラバーヘルム	防具頭	3			−1	
ラバーアーマー	防具体	4			0	
	アクセサリー					
合計		8			−1	

携帯品

名称	個数	備考
HP回復のブドウ	2	HPを1D10回復
SP回復のプラム	1	SPを1D10回復

固有アクション／アビリティ

名称	SP	効果
防御ブースト	3	セットアップ、そのシーン中、防御力+[5×BP]
横一文字斬り	6	メイン（剣）、攻撃力+[5×BP]、対象：単
ためる	3	フリー、そのラウンド中、攻撃力+[5×BP]

オルベリク　どれどれ……。
GM　ルールどおりにゲームを進行させた場合、最初にすべてのシナリオハンドアウトを公開してから、プレイヤーに選んでもらうんですけど、今回は特別ということで。
オルベリク　まぁ、誰がどのPCを使うか決まっているからね。
GM　そういうこと。では、読み上げますね。

> オルベリク用シナリオハンドアウト
>
> コネクション：マリー
> 関係：捜索
>
> キミは、かつてハイランド地方にあるホルンブルグ王国の騎士だった。
>
> だが、すでに国はなく、王の命を救うことができなかったキミは、失意のまま、当てのない放浪の旅を続けていた。
>
> そんな中、ふと訪れたクリアブルックで、村人から娘を捜してくれないかと懇願される。
>
> その願いに応えるべく、キミは剣を取った。

オルベリク　なるほど。まだ、あちこち放浪している最中なんだな。
GM　そうです。『オクトパストラベラー』では、ハイランド地方のコブルストンで自警団に剣を教えているオルベリクですが、この時はまだ放浪中の身です。
オルベリク　この剣に何の意味が……。エアハルト（※11）、お前はなぜ……。とか、言いながら悶々と旅をしているわけだな。
アーフェン　暗い、暗すぎる（一同笑）。
オルベリク　仕方ないじゃないですか。敬愛する王を親友のエアハルトに目の前で殺され、そのために祖国が滅んだんですから。
GM　確かに。まぁ、そんな感じで旅を続けていたキミは、リバーランド地方のクリアブルックに辿り着いた、というところ。
オルベリク　アーフェンのいる村だな。なるほど、何となく読めてきたぞ。じゃあ、宿屋にある食堂で、早めの夕食を取っていることにしよう。親父、軽い食事とエールを頼む。
GM　しばらく待つと、エールのジョッキ、そして焼いた川魚が出てくる。
オルベリク　ほう、焼き魚とはリバーランドらしいな。ありがたく、いただくとしよう。
GM　しかし、キミが食事をし始めてすぐ、宿屋にひとりの男がやってくる。そして、彼はまっすぐにキミへと近づき、声を掛けてきます。「旅の剣士というのは、あなたですか？」
オルベリク　ああ、そうだ。何か？
GM　「私はこの村で漁師をしているヨアンと言います。実は、もうすぐ日が暮れるというのに、娘のマリーが家に帰ってこず……」
オルベリク　なるほど。さっき、アーフェンのところを訪れた村人だな。分かった。俺もこの村に世話になっている身。娘捜し、手伝おう。傍らに置いてある剣を取って立ち上がる。
GM　「その剣、ずいぶんと使い込まれているご様子。もしや、かなり名のあるお方では……」
オルベリク　いや、ただの旅の剣士だ。それで、娘の出掛けた先は分かるのか？
GM　「いえ、私が漁に出ているうちに出掛けたらしく……」
オルベリク　そうか……では、村人に娘のことを聞くところからだな。
GM　「村の薬師のアーフェンにも声を掛けていますので、彼と合流していただけると……。この辺りのことは、彼が知っていますので」
アーフェン　よろしく頼むぜ！
GM　はいはい、アーフェンは、まだこの場にいないので、またあとでね（笑）。
アーフェン　おっと！　了解、了解（一同笑）。
オルベリク　じゃあ、ヨアンには承知したと言って、まずはアーフェンを捜すとしよう。

宿屋の親父に出掛ける旨を告げ、オルベリクは店の外に出る。夕陽が辺りを赤く染め始めていた。

「もうすぐ日が暮れる、か。これは急いだ方がよさそうだな」

そう呟くと、オルベリクは足早に歩き始めた。

Opening：Scene03
孤高の盗賊
Scene Player：テリオン

人が集まる場所には、さまざまな噂も集まる。

あそこの店の飯がうまい、どこそこの踊子が美人だ、などの取るに足りない噂もあれば、街道に魔物が現われた、どこかの国で戦争が起きそうだ、といった物騒な噂もある。

だが、俺が必要としているのは、そんなものじゃない。もっと金の匂いがする噂だ。

俺の名はテリオン。一匹狼の盗賊だ。

GM　お待たせしました。最後は丹藤武敏さん（※12）です。PCはテリオン、盗賊です。
丹藤（以下テリオン）　また、難しいキャラクターを（笑）。
GM　この頃のテリオンは、人を信じない孤高の人物ですからね。ですので、他のキャラクターと絡みやすいオープニングを用意しました。
テリオン　ほう、それは楽しみだ。
GM　こちらが、テリオンのシナリオハンドアウトになります（シナリオハンドアウトを渡す）。
テリオン　どれどれ……。なるほど、確かにテリオンらしい（笑）。

> テリオン用シナリオハンドアウト
>
> コネクション：漆黒の涙
> 関係：奪取
>
> キミは、一匹狼の盗賊だ
>
> 旅の途中に立ち寄った酒場で、強盗に襲われた商人が高価な宝石を奪われたと嘆いているのを聞き、興味を持った。
>
> その宝石の名は"漆黒の涙"。噂にも名高い、涙型の黒真珠である。
>
> キミはその商人が宝石を奪われた街道近くの村、クリアブルックへと向かった。

GM　場所はサンランド地方のサンシェイド。踊子のプリムロゼ（※13）がいた、ヘルゲニシュの酒場にキミはいます。時間的には、アーフェンとオルベリクの話よりも前になります。
テリオン　俺だけ違う場所か……。とりあえず、何か儲け話がないか、じっと耳を澄ませていよう。
GM　すると、すぐ近くにいる商人がこぼしている、こんな愚痴が聞こえてくる――。

「まったく困ったよ……」
「どうしたんだ？」
「いや、この間な、クリアブルック近くの街道で、山賊に襲われちまってな。いや、山賊と言うよりは強盗か。ヤツらに、せっかく仕入れた"漆黒の涙"を奪われちまったんだ」
「"漆黒の涙"って、アレか！　大粒の黒真珠の……」
「ああ。まぁ、命があっただけマシだと思うべきなんだろうが……。あれはなかなか、手に入らない一品だからな。まったく惜しいことをしたよ」

テリオン　これは接触を試みて、情報を聞き出した方がよさそうだな。商人を装って、声を掛けよう。（声色を変えて）それは災難でしたね。
GM　「ん？　あんたは？」
テリオン　ああ、これは失礼。私も行商人をしておりまして。山賊とおっしゃっていたので、ちょっと気になりまして……。
GM　「ああ、そういうことか……」
テリオン　山賊なんかに遭遇したら、商売あがったりですからね。私も商人の端くれ。危険な道は避けたいので、どの辺りで山賊に出会ったのか、教えていただいてもよろしいでしょうか？
GM　「リバーランド地方にあるクリアブルックって村の近くだよ。西の森沿いの街道を通っている時に、急に襲われてな。荷物も全部失っちまって、大赤字さ」
テリオン　クリアブルック近くの西の森か……。で、けっこうな損害で？

（※12）丹藤武敏さん
F.E.A.R.所属のライター。TRPGのシナリオやリプレイを手掛けている。『オクトパストラベラー』にシナリオで参加している。シナリオを担当したテリオンで参戦。

（※13）プリムロゼ
『オクトパストラベラー』の主人公のひとり。復讐を誓う踊子。

GM 「そりゃあそうさ！ "漆黒の涙"を知ってるか？」
テリオン いえいえ、私のような駆け出しの商人は、まだまだ知らないことばかりで……と言いつつ、こっそりキラリと目を光らせる(一同笑)。
GM 「コーストランド地方で採れる天然の黒真珠さ。涙型をしてるんで"漆黒の涙"って、名前がついたのさ」
テリオン ほう、それはそれは。さぞかし貴重な代物なのでしょう。
GM 「そのとおりさ。これでひと山あてようと思ったのに、全部パーだ」
テリオン それは残念でしたね。でも、きっと再起の目はありますよ、と言いながら、この商人に成りすませるように、素性をそれとなく聞いておこう……ほうほう、お名前はチュウさんですか。
GM チュウさん？
テリオン 姓はトリアル。
GM チュウ、トリアル？ チュウ・トリアル、チュウトリアル……チュートリアル！
アーフェン ダジャレかよ！(一同笑)
GM いや、確かに導入部ですけど。まぁ、いいや。じゃあ、チュウさんということで(笑)。

テリオン さて、聞けることは聞いたし、あとは適当にお茶を濁して、姿を消すとしよう。急いでクリアブルックに向かわないと。
GM なぜ？
テリオン オルベリクやアーフェンに、"漆黒の涙"が奪われるような気がする(一同笑)。
GM 彼らの目的は、マリーさん捜しなんですけど……(笑)。
テリオン いや、金目の物を見た時に、人はがらりと変わる。たとえ、友人を裏切ってでも手に入れようとするのさ。

落ち込んだ気分を払拭するように、舞台の踊子に歓声を上げる商人のチュウを尻目に、テリオンはそっと席を立つ。
そして、足音も立てず。影にまぎれてその場を去る。果たして、テリオンの動きに気づいた者が、酒場に何人いたことか。
だがもし、彼が酒場から出ていく時、振り返る者がいたとすれば、彼が発した言葉が聞こえたからに違いない。
「ダリウス」という呟きを……。

OCTOPATH TRAVELER

キャラクターシート ver.1.0



レベル	1		
行動値	13		
HP	32		
SP	29		
累計経験点			
使用経験点			
キャラクター名	テリオン	ベースジョブ	盗賊
プレイヤー名	丹藤武敏	バトルジョブ	−
ブーストポイント	□□□□□		

能力値		成功率
身体	14	70%
感覚	18	90%
知力	13	65%
意志	12	60%
魅力	10	50%

特技

特技名	効果
手練	〈早業〉+10%(計算済)
魔法習熟：火	「火の魔法の命中+10%」(計算済)

フィールドコマンド

盗む
技能：早業
タイミング：メインアクション
解説：早業の判定に成功することで、「対象：単」のNPCが持つ「物品」を入手する。この時、判定に+20%する。

技能

技能名	成功率	C値	技能名	成功率	C値	技能名	成功率	C値
近接武器 (20%)	70%	14%	細工 (10%)	40%	8%	調査 (【知力】×3%)	30%	6%
射撃武器 (20%)	20%	4%	観察 (【感覚】×3%)	54%	10%	追跡・逃走 (30%)	30%	6%
格闘 (30%)	30%	6%	知識 (30%)	30%	6%	抵抗力 (40%)	70%	14%
回避 (30%)	60%	12%	[illegible] (20%)	20%	4%	[illegible] (20%)	20%	4%
威圧 (【意志】×3%)	36%	7%	[illegible] (20%)	20%	4%	魔法 (20%)	70%	14%
運動 (【身体】×3%)	52%	10%	交渉 (【魅力】×3%)	30%	6%	魔物知識 (20%)	20%	4%
手当て (30%)	30%	6%	早業 (20%)	70%	10%	(%)	%	%
隠密 (20%)	20%	4%	探索 (30%)	50%	10%	(%)	%	%

武器

名称	種別	属性	攻撃力	対象	射程	備考
ダガー	近接	短剣	1D10+6	単	至近	

防具

名称	部位	防御	魔防	回避	行動	備考
	盾					
革の帽子	防具頭	2			0	
ラバーベスト	防具体	3			0	
	アクセサリー					
合計		5			0	

携帯品

名称	個数	備考
HP回復のブドウ	3	1D10のHPを回復
SP回復のプラム	3	1D10のSPを回復
盗賊の道具	1	[illegible]の判定に+10%

固有アクション／アビリティ

名称	SP	効果
[illegible]	2	メイン、[illegible]+10%
鬼火	5	メイン、火属性の魔法、2D10+[illegible]
ライフスティールダガー	3	メイン(短剣)、[illegible]HPを回復

MIDDLE PHASE
マリーの行方

Middle：Scene01
薬師と盗賊と
Scene Player：アーフェン

GM 以上で、3人の導入は終わりです。ゲーム的には、ここまでを"オープニングフェイズ"と呼んでいます。そして、ここからが本編——"ミドルフェイズ"となります。
アーフェン 本編ってことは、俺はマリーを捜せばいいってことだな。
GM そういうことです。でも、今のところ手がかりは何もありません。さて、どうしますか？
アーフェン そうだな……。とりあえず、村の人たちに聞いてみるとか？
GM そんな感じです。自分がPCとなって考えて、そして行動する。TRPGでは、これを繰り返しながら、ゲームが進行していきます。
アーフェン なんとなく分かってきたぜ！
GM それでは、ちょうどいいので、アーフェンの"シーン"にしましょうか。"シーン"というのは場面のことです。映画やドラマなどでもよく使われているので、聞き馴染みがあると思います。
アーフェン つまり、俺が村人たちにマリーの行方を聞く場面ってことだな。
GM そうです。

取るものも取りあえず、ゼフの診療所を飛び出したアーフェン。

きょろきょろと周囲を見渡すと、ちょうど畑仕事を終え、家に帰ろうとしている村人がいた。
彼らなら、村から出ていくマリーを見かけているかもしれない。

アーフェン ちょうどいい。おーい、誰か、ヨアンさんのとこのマリーを見なかったか？
GM 「ああ、マリーなら見たよ。昼過ぎだったかな、街道を西の方へ向かっていたな」村人のひとりが、アーフェンに答える。
アーフェン 西か……もうちょっと、くわしく分からねえか？
GM 「くわしくと言われても、野良仕事の途中でちらっと見かけただけだからなぁ」と、あまり覚えていない様子……ということころで、ちょっとだけルールを説明しましょう。キャラクターシート(P.196)を見てください。フィールドコマンドという欄に《聞き出す》というのが書いてあると思います。
アーフェン どれどれ……(キャラクターシートを眺める)あった、あった！ たしか、フィールドコマンドって……。
GM はい。『オクトパストラベラー』の各主人公が使えるコマンドです。もちろん、TRPGにも実装されていて、先ほど言ったとおり、アーフェンは《聞き出す》。その名のとおり、NPCから情報を聞き出すための能力です。同じように、オルベリクは《試合》(※14)、テリオンは《盗む》(※15)を使うことができます。
オルベリク (渋い声で)ふむ、良い勝負だった、感謝する(一同笑)。
GM 本編と違って、NPCと《試合》しても経験値やリーフ(※16)はもらえませんが。
オルベリク それは残念(笑)。
GM ということで、ここで村人に《聞き出す》を使用すると、マリーについての情報を何か思い出してくれるかもしれません。
アーフェン なるほど！ よし、じゃあ、《聞き出す》を使うぜ。
GM 分かりました。では、ここで再びルールの説明を。この「オクトパストラベラーTRPG」では、PCやNPCの行動が成功したかどうかを決めるためにサイコロを使います。サイコロといっても、ちょっと特殊な形をしていて……(テーブルの上に何かを置く)。
アーフェン え？ これ、サイコロ？
GM はい。十面体ダイス(※17)と言います。普通のサイコロは六面体——立方体で1から6の目が書かれていますけど、これは0から9までの目が書かれています。
アーフェン (サイコロを手に取って眺めながら)本当だ……初めて見ました。
GM この十面体ダイスを2個使って、片方を十の位、もう片方を一の位として、1～100の数字を出します。アーフェンのキャラクターシートの技能(※18)の欄に〈交渉〉というのが書かれていると思います。

アーフェン ある。75%って書いてあるな。
GM 十面体ダイスを振って出た数字が〈交渉〉の数字以下(※19)であれば成功、NPCから情報を聞き出すことができます。しかも、《聞き出す》を使うと20%のボーナスがつくので、95以下になります。
アーフェン それは余裕だな。じゃあ……えいっ！(サイコロを振る) ……65！
GM 成功です。「あぁ、そういえば、マリーはカゴを持っていたっけ。たぶん、西の森にクルミを取りにいったんじゃないかな」と、ひとりの村人が思い出してくれます。
アーフェン 西の森か……。ありがとよ！ よし、さっそく西の森へ向かうぜ！
GM と、アーフェンが村人に話を聞いているところで、他のPCふたりは、このシーンに登場できるかを判定しましょう。
オルベリク 登場判定だな。
アーフェン 登場判定？
GM 『オクトパストラベラーTRPG』では、シーンに登場していないPCについては、現在どこにいるのかを明確にしません。たとえば、先ほどのシーンでテリオンは、サンシェイドにいましたが、ここで登場判定に成功すれば、このシーンに登場することができます。
テリオン 時間と距離を、気にしないというルールだな。
GM そうです。もちろん、登場したいかどうかはPC次第ですので、あえて登場しないということもできますよ。
オルベリク 俺は登場したい。まずは、アーフェンと合流しなくてはならないからな
テリオン 俺も登場しておくか。山賊相手にひとりで立ち回るのはリスクが高いからな。盾となるやつが必要だ。
GM いかにも盗賊らしい考え(笑)。では、オルベリクとテリオンは、登場判定をどうぞ。自分の【魅力】の値×5以下の数字が出れば成功です。
テリオン (サイコロを振る)……成功だ。
オルベリク では、俺も。60以下で成功か……(サイコロを振る)失敗。な、なんだとっ!?
GM あらら、アーフェンと行き違いに(笑)。
オルベリク アーフェンはもう村にいないようだな。よし、村の外を捜そう……なんてことだ、ここで判定に失敗するとは(一同笑)。
GM 思うとおりにならないのも、TRPGの面白さですから(笑)。では、テリオンだけがシーンに登場できます。どうしますか？
テリオン そうだな。まずは——。

商人のチュウの言葉を手掛かりに、クリアブルックの村を訪れたテリオン。
村の中を小川が流れ、茅葺きの民家がぽつりぽつりと建っている——リバーランド地方のどこでもあるような村だ。本当にこの近くに山賊が巣くっているのか……そう思わせるほど、のどかな

(※14)《試合》
オルベリクが取得しているフィールドコマンド。NPCを排除することができる。

(※15)《盗む》
テリオンが取得しているフィールドコマンド。NPCが所有しているアイテムを手に入れることができる。

(※16)リーフ
「オクトパストラベラー」の舞台となるオルステラ大陸で流通している貨幣。

(※17)十面体ダイス



写真が十面体ダイスである。
通常の0～9の目が書かれている物の他に、「00」「10」「20」のように、あらかじめ十の位の数字が書かれている物もある。
なお、十の位も一の位も「0」の場合、ダイスの目は「0」ではなく「100」となる。
この他、四面体、八面体、十二面体、二十面体などのダイスを使用するTRPGもある。

(※18)技能
TRPG版オリジナルのデータ。キャラクターの行動の得意不得意を現わしている。

(※19)〈交渉〉の数字以下
《聞き出す》は〈威圧〉でも判定できる。その場合は「ほら、吐かんかい！ にいちゃん!!」というように脅して情報を聞き出すことになる。

（※20）〈観察〉の成功率は59％
〈観察〉技能の成功率は［【感知】×3］％であるが、オルベリクはキャラクター作成時にボーナスとして20％を割り振っている。そのために、〈観察〉技能の成功率は59％となる。ちなみにボーナスのポイントは合計で200％。プレイヤーはこのポイントを自由に技能に割り振ることができる。

小村だった。
　と、慌てた様子の青年がひとり、目に留まる。肩から掛けている大きな鞄。あれは薬師がよく使うものだ。何か情報を聞けるかもしれない……そう考えたテリオンは、その男へ声を掛けた。

テリオン　（再び、声色を変えて）すみません。ちょっとお聞きしたいことがあるのですが。
アーフェン　ん？　この村の人間じゃないな……。誰だ、お前？
テリオン　私は旅の商人、チュウ・トリアルと申します。とりあえず、酒場で聞いたチュウの身の上話を適当にしておこう。
アーフェン　なるほど、商人か。
オルベリク　まったく疑いもしないアーフェンであった（一同笑）。
テリオン　実は、この辺りに出没する山賊に運んでいる荷物を奪われてしまいまして……。どうやら、山賊たちはこの村近くの、西の森をシマにしている様子。できれば商品を取り戻したいと思っているのです。
アーフェン　それは災難だったな。手伝ってやりたいところだが、今は人捜しを頼まれていてな。そのあとでもよければ、力を貸すぜ？　どちらにしろ、西の森には向かうつもりだったからな。
テリオン　それは助かります――と、口では言いつつも、内心では「コイツ、ちょろいな」とか思っている（笑）。
アーフェン　ひでぇ！　いや、まぁ、確かにちょろいのは認めるけど（一同笑）。
テリオン　とはいえ、人手が多いのは助かる。さっきも言ったように、俺に必要なのは盾になってくれる人だからな。だから、もちろん協力する。
アーフェン　やった！（笑）
テリオン　それで、どなたをお捜しで？
アーフェン　この村のマリーって女の子だ。
テリオン　女の子ですか……。山賊が森に巣くっているとすると、そのマリーって子も、私の荷物のように山賊が奪っていったのかもしれません。
アーフェン　その可能性もあるか……。もしそうなら、あんたの手伝いもできそうだ！
テリオン　では、共に参りましょう！
アーフェン　ああ、行こうか。えっと……。
テリオン　チュウとお呼びください。
アーフェン　分かった。よろしくな、チュウ！
テリオン　こちらこそ、よろしくお願いします（深々と頭を下げる）。

　クリアブルックの薬師アーフェン。
　そして、さすらいの盗賊テリオン。
　親切と打算が交錯するなか、かたやマリーを助けるため、かたや"漆黒の涙"を手に入れるため、ふたりは行動を共にすることとなる……。

Middle：Scene02
誤解と和解
Scene Player：オルベリク

GM　続いては、前のシーンに登場できなかったオルベリクのシーン。アーフェンは西の森へ行くとか言ってたよと村人から聞き、急いでそちらに向かっています。

　村人からの依頼を受けたオルベリクは、すでにマリーを捜し始めているというアーフェンを追いかけ、クリアブルックを出た。
　もっとも、アーフェンが村から出たというのはオルベリクの勘違いではあったが……。

オルベリク　うむ。結果的に先行する形になってしまったが、PCは気づいてないからな（笑）。
GM　仕方ないですね。さて、オルベリクが西の森へと向かう途中、打ち捨てられたかのように壊れた荷馬車が街道沿いに放置されているのを見つけます。
テリオン　あ、俺の荷馬車……。

　違います。

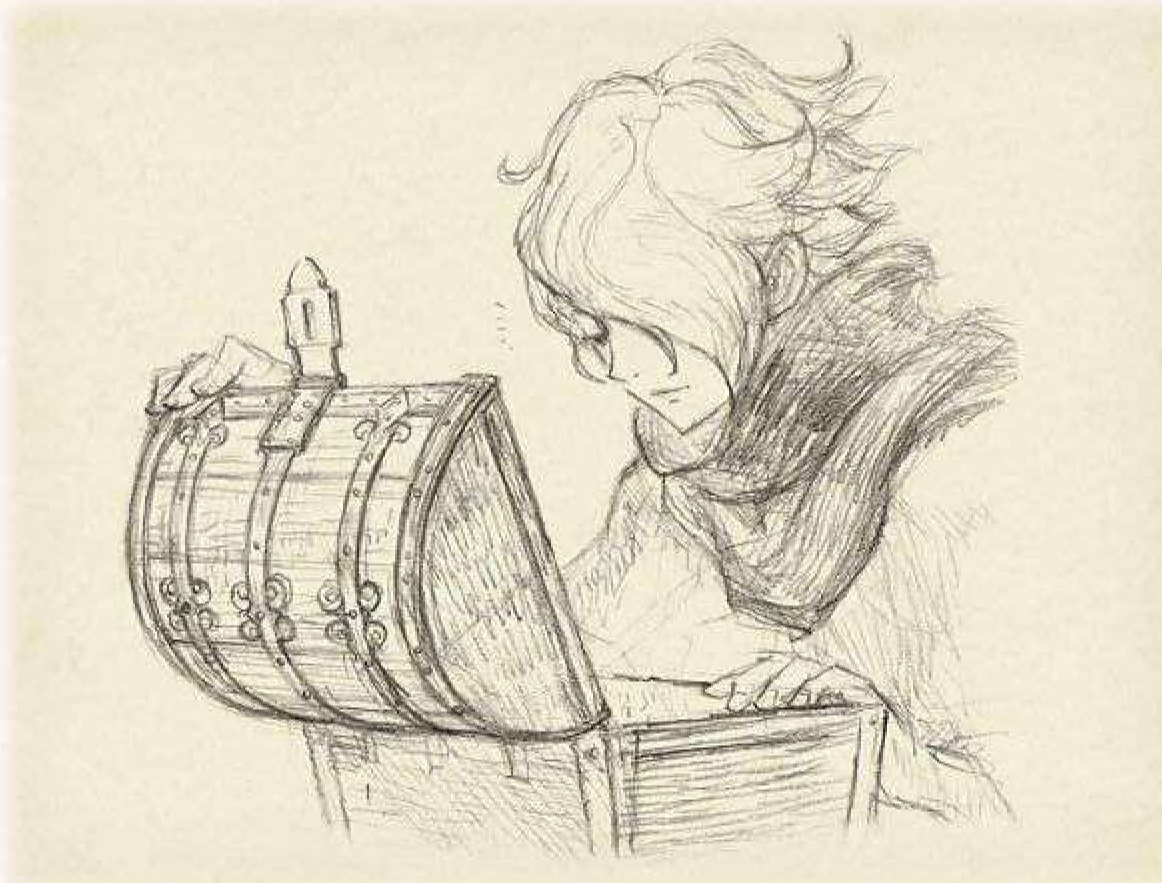
オルベリク　本物のチュウさんの荷馬車かと……いや、そんなことはどうでもいい。マリーの件とはあまり関係なさそうだが……周囲に人影は？
GM　〈観察〉で判定してください。
オルベリク　〈観察〉の成功率は59％（※20）か……（サイコロを振る）62だから失敗だ。
GM　遠目から見た感じだと、周囲には誰もいないようです。あとは近づいて調べてみるしかなさそうですね。
オルベリク　一応、調べておくか。マリーが隠れていないとは、言い切れないしな。
GM　了解。では、オルベリクは荷馬車に近づいてみるということで。
オルベリク　で、どんな感じだ？
GM　やはり誰もいないようです。あと、荷馬車の汚れ具合からいって、壊れたのはつい最近のようですね。くわしいことを調べたい場合は、さらに判定が必要となります。
オルベリク　そうか……。
GM　と、オルベリクが馬車を調べているところに、西の森へと向かうアーフェンとテリオンが通りかかります。
テリオン　登場判定はしなくていいのか？
GM　同じ道を通るわけですから、必要ありません。と、いうわけで、アーフェン、テリオン。
アーフェン　ん？
テリオン　なんだ？
GM　キミたちが西の森へと向かう途中、壊れた荷馬車を発見します。しかも、体格のいい男が周囲をウロウロと……。
オルベリク　ちょ、ちょっと待て！　それじゃまるで不審者のようではないかっ！
テリオン　あ、あれは、私の荷馬車です！

　だから違います。

アーフェン　むむ？　しかも、あやしいヤツが荷馬車をあさっているぞ？
オルベリク　お、おいっ！（一同笑）
GM　さて、おふたりはどうします？（笑）
オルベリク　（慌てて）GM、GM！　ふたりの身なりから、それぞれの職業とか分からないか？
GM　〈観察〉で。
オルベリク　（サイコロを振る）成功！
GM　ひとりは薬師。もうひとりは……
テリオン　俺は一応商人風の装いをしてる。盗賊だとバレると困るしな。
GM　……だそうです。
オルベリク　了解した。では、薬師らしい男に声を掛ける。もしや、アーフェン殿か？
アーフェン　ああ、そうだが……あんたは？
オルベリク　よかった、話が通じた！　クリアブルックのヨアン殿から、娘のマリーを捜して欲しいと頼まれた。お前のことは、ヨアン殿から聞いている。
アーフェン　ヨアンさんから？
オルベリク　ああ、この荷馬車にマリーがいないかと捜していたところだ。
アーフェン　そういうことか。チュウ、別に怪しい人じゃなさそうだな。
テリオン　どうやら、そのようですね……と言いつつ、警戒しながら荷馬車まで進もう。
オルベリク　では、ふたりが近づくのを待ってから声を掛けよう。そちらの方は？
アーフェン　商人のチュウだ。
テリオン　はじめまして。実はこの荷馬車、私の物でして。商品を運んでいる時に、ここで山賊に襲われたのです。
オルベリク　それは災難だったな。
テリオン　それで、あなたは？
オルベリク　オル……いや、バーグだ。よし、ここでバーグと名乗り始めたことにしよう（笑）。

　今ここに、新たな設定が生まれた……。

アーフェン　あれ？　もしかして、俺以外は全員偽名なのか？
GM　そうなりますね（意味ありげな笑み）。
テリオン　これは、何か企んでるな（笑）。
GM　まぁ、あとでのお楽しみということで。それはともかく、これでPC全員合流です。
オルベリク　そうだな。あらためて、剣士のバーグだ。よろしく頼む。
アーフェン　ああ、よろしくな。
テリオン　じゃあ、ふたりがそんな感じで話している間に、俺は荷馬車を調べよう。何か見つかるかもしれないからな。
GM　なるほど。では、〈捜索〉で判定してください。



（※21）特技の〈手練〉で+10%
キャラクター表現を増やすために追加された、TRPG版オリジナルのデータ。

（※22）固有アクションの《開錠》
PCは、初期のジョブによって固有アクションを取得することができる。テリオンの固有アクションは《開錠》。鍵開けに使用できるアビリティである。

（※23）商人の武器は短剣じゃないだろ
『オクトパストラベラー』の商人トレサの持つ武器が、短剣ではないためのセリフである。ただし、バトルジョブを盗賊にすれば商人でも短剣を装備することは可能である。

（※24）ラットキン
二足歩行のネズミに似た魔物。『オクトパストラベラー』の舞台となるオルステラ大陸には、このような亜人と呼ばれる魔物が、地方ごとに数種類存在している。

テリオン　（サイコロを振る）15、成功だ。
GM　では、テリオンは次のことに気がつく。荷馬車の傷は剣によるものだろうこと。周囲には人――おそらく山賊のものであろう複数人の足跡が残されていること。そして、その足跡はかなり凹んでいること。
テリオン　凹んでいる？　重い鎧を着ているということか？
GM　そこまでは分からないですけどね。あと、残骸の中からチェストがひとつ見つかります。
テリオン　おっ！　宝箱（笑）。あぁ、これだけは残っていたか……とか言いつつ、宝箱を開けよう。もっとも、これで鍵開けに失敗すると、めちゃくちゃ怪しまれそうだが（一同笑）。
GM　それはサイコロ次第かと。で、鍵開けの判定は〈細工〉となります。
テリオン　〈細工〉は40%、特技の〈手練〉で+10%（※21）、アイテムの盗賊の道具で+10%。さらにSPを2点使って、固有アクションの《開錠》（※22）を使用！　70以下で成功だな。（サイコロを振る）……なんとか、64で成功。
GM　チェストの鍵開けに成功しました。中には、"SP回復のプラム"が3つ入っています。
テリオン　おお、こんなところに無事な商品が残っていました。よかった、よかった、とか言いながら懐にしまっておく。
オルベリク　……まぁ、おかしなことではないか。自分の荷馬車だと言い張っているわけだしな。なんか、怪しい鍵を使っていたが……。
テリオン　気のせいですよ、旦那（一同笑）。
オルベリク　ところで、アーフェン殿はこの辺りにはくわしいのか？
アーフェン　（GMに）どうなんでしょう？
GM　そうですね。アーフェンはクリアブルックに住んでいるので、村の近くのことはだいたい把握しているかな。
アーフェン　なるほど。（オルベリクに）おう、任せてくれ！
GM　さて、そんな感じで各々が馬車を調べていたり、自己紹介していたりすると、背筋にピリピリとした、嫌な気配を感じる。
オルベリク　気配？　何者だっ!?
GM　オルベリクの誰何する声に反応したか、街道の脇からベタリ、ベタリと足音を立てながら、カエルのような姿をした魔物――フロッゲンが現われます。
アーフェン　こんな時に魔物かよ！
オルベリク　では、さっさと片付けよう。ここは、俺の出番だな。腰から剣を抜いて構える。
アーフェン　助太刀するぜ！　俺もハンドアックスを取り出そう。
テリオン　ひい！　と、悲鳴をあげつつも、しっかりとダガーを構えます（一同笑）。
アーフェン　おいおい、商人の武器は短剣じゃないだろ（※23）。
テリオン　いえいえ、これは知り合いから譲ってもらったものでして……と、苦しい言い訳をしておこう。
アーフェン　へぇー、それにしてはいい構えじゃないか。
テリオン　まったく疑ってないな（一同笑）。
GM　ちなみに、ジョブによる武器の制限については、今回のルールでは作っていません。使うPCは決まっていたので（笑）。
オルベリク　確かに。
GM　それはともかく、そんなおしゃべりをしている間にも、フロッゲンは近寄ってきます。
オルベリク　む、来るぞ！

　オルベリクの掛け声に、フロッゲンたちは敵意を剥き出しする。
　そして、その外見らしからぬ奇声を上げたかと思うと、歩みを早めて一気に距離を詰めた。

Middle：Scene03
街道での戦い
Scene Player：テリオン

GM　では、ここから戦闘となります。このゲームでは、いわゆる雑魚の敵を"モブ"という概念で表現します。ラスボスやちょっと強い敵は1体で現わしますが、モブの場合は数体で構成されるグループとなります。今回の戦闘の場合……（コマを配置する）キミたちの前に1グループ、うしろに1グループのフロッゲンが出現します。
アーフェン　ちっ、挟まれちまったか。



GM　フロッゲンは、『オクトパストラベラー』の舞台となっているオルステラ大陸では、よく見かける魔物です。主にリバーランド地方やフラットランド地方に棲息しています。
テリオン　それほど強くなさそう？
GM　そうですね。体験版に登場したラットキン（※24）くらいのイメージ、かな。
オルベリク　本当に雑魚だった（笑）。
GM　初めての戦闘ですから。
テリオン　確かに（笑）。
GM　では、実際に戦闘しながら説明していきましょう。
アーフェン　よろしくお願いします！

◇第1ラウンド

GM　『オクトパストラベラーTRPG』では、"ラウンド"という単位で戦闘が進行していきます。シミュレーションRPGなどでは"ターン"などとも言いますが、基本は同じです。そして、ラウンドはさらにプロセスという手順によって進行していきます。
アーフェン　ふむふむ。
GM　最初のプロセスは、セットアッププロセス。ここでは、キャラクターの順番を確認します。基本的にはキャラクターの行動値の高い順に行動していきます。

▼行動値

アーフェン	14
テリオン	13
オルベリク	13
フロッゲンA、B	9

アーフェン　お、俺が最初か。
GM　そして、フロッゲンが一番遅い……まぁ、雑魚だからな（笑）。そして、このセットアッププロセスでは、タイミングに「セットアッププロセス」と書いてあるアビリティを使用できます。
アーフェン　俺の場合は《調合》かな？
GM　そうですね。《調合》は、そのラウンドの間、1回の行動で薬を2個使用することができるようになるアビリティです。
アーフェン　なるほど。このパーティーでは、俺が回復役なわけか。
GM　薬師ですし。
アーフェン　あ、そうだった（笑）。でも、今は誰も怪我していないから、使わなくてもいいな。
オルベリク　そうだな。
アーフェン　じゃあ、セットアッププロセスは何もしないでおくか。
GM　他にセットアッププロセスで行動する人はいますか？　……いないようなので、次のメインプロセスに移ります。このプロセスでは、行動値の順番に行動を行います。ですので、まずはアーフェンのメインプロセスとなります。
アーフェン　よしっ！
GM　そして、行動の順番が回ってきたキャラクターは、次の3つのアクションを好きな順番で行なうことができます。

①ムーブメント：移動を行なう。
②メインアクション：主に攻撃を行なう。
③フリーアクション：「タイミング：フリーアクション」のアビリティを使う、武器の交換、アイテムの使用、会話などメインアクションほどではない、簡単な行動を行なう。

アーフェン　じゃあ、俺はハンドアックスを持っているから、フロッゲンのところまで移動して、これで攻撃すればいいのかな？
GM　そうですね。ちなみに、アビリティの《大切断》を使うと、攻撃力を上げて攻撃することもできます。ただし、SPを消費します。
アーフェン　なるほど。SPって、戦闘が終わったら回復するの？
GM　しません。"SP回復のプラム"などのアイテムを使って回復することになります。
アーフェン　おっ！　さっき、テリオンが見つけたアイテムだな。
テリオン　（揉み手しながら）必要になったらお安く譲りますよ。
アーフェン　おいおい！
テリオン　冗談です（笑）。
GM　そして、PCは"ブーストポイント"という呼ばれる特殊な能力も持っています。

ブーストポイント
　通称BP。1点使用するごとに特定のアビリティの効果を上げたり、連続して攻撃したりすることができる。1回の戦闘で5点使用することができる。ただし、1回度に使用できるBPは3点までとなる。

GM　たとえば、アーフェンの《大切断》であれば、BPを1点使うごとにダメージが5点、最大で15点まで上げることができます。
アーフェン　15点！　それはすごいっ！
GM　また、アビリティを使用せずに自分のメインプロセスに最大4回まで攻撃することもできますよ。ただし、こちらは攻撃する前にBPを何点使うかを宣言する必要があります。もちろん、攻撃が外れてもBPは返ってこないので、ご利用は計画的に（笑）。
アーフェン　なるほど。
GM　そして、このゲームでは、敵は"シールドポイント"と"弱点"を持っています。攻撃に使った武器や魔法が、敵の弱点と一致した場合、敵のシールドポイントが減少。そしてシールドポイントが0になると"ブレイク状態"となり、その敵の防御力が戦闘終了まで0となります。
オルベリク　おー、『オクトパストラベラー』のバトルのようだ。

　『オクトパストラベラー』です。

GM　ただし、敵のシールドポイントや弱点は分かりません。《予習》を取得しているキャラクターがいれば、弱点を見破ることができるんですが、今回はパーティーにいないので。
オルベリク　まぁ、弱点を探りながら戦闘すればいいさ。だが、戦術が重要になりそうだな。
GM　ただ、フロッゲンはモブなので、それほどシールドポイントは高くありません。

アーフェン　じゃあ、前にいる敵……フロッゲンAの所に移動して、攻撃しよう。
GM　では、アーフェンはムーブメントでフロッゲンAのエンゲージに突入しました。あ、エンゲージというのは敵味方の集団、みたいなものだと思ってください。
アーフェン　わかった。じゃあ、初回なので《大切断》を使って攻撃してみよう。
GM　では、〈近接武器〉の判定をどうぞ。アーフェンは〈武器習熟：斧〉も取得しているので、そちらも使えます。
アーフェン　あ、なるほど。〈近接武器〉が80%、〈武器習熟：斧〉が+10%で90以下か。（サイコロを振る）63だから、成功だ。
GM　では、アーフェンの攻撃をフロッゲンが避けるかどうか。ちなみに、フロッゲンの〈回避〉は20%です。
アーフェン　20%か……。まあ、20以下なんてそうそう出ないぜ！
オルベリク　おい、フラグになりそうな台詞を言うんじゃない（笑）。
GM　（サイコロを振る）9。
アーフェン　俺の渾身の《大切断》が回避された！　このフロッゲン、強いぞ!?
テリオン　見事なフラグ回収（一同笑）。
GM　次は行動値13のテリオンとオルベリク。どちらから動くかは、プレイヤーで相談して決めていいですよ。
テリオン　じゃあ、攻撃力の高いバーグ（オルベリク）に先にフロッゲンAを攻撃してもらって、シールドポイントを減らそう。それでブレイク状態できれば、俺の攻撃が通りやすくなる。
オルベリク　そうだな。まずは順番にブレイク状態にしていこう。
アーフェン　なんか、戦闘慣れしてるような会話だけど大丈夫？（笑）
テリオン　（素に戻って）あ、今のはプレイヤーの発言です。PCの発言だった場合は、チュウことテリオンが戦闘の素人ではないことがバレるので、とてもやばいです！
アーフェン　ですよね（笑）。
オルベリク　では、丹藤さんの進言にしたがおう（一同笑）。ムーブメントでフロッゲンAのエンゲージに移動。メインアクションはロングソードで攻撃。〈近接武器〉の成功率は80%、〈武器習熟　剣〉で+10%されて、成功率は90！（サイコロを振る）……81で成功。
GM　フロッゲンAの回避は……（サイコロを振る）56なので、今回は失敗。
オルベリク　ロングソードの攻撃力は1D10+7。ちなみに1D10は十面体ダイスを1個振るということだ。
GM　解説ありがとう（笑）。
オルベリク　（サイコロを振る）くっ、出目が低い!!　1なのでダメージは8点。
GM　8点だとダメージは受けません。しかし、フロッゲンの弱点に「剣」があるので、シールドポイントが0に！　ブレイク状態になります！
オルベリク　よしっ、防御は崩した！　チュウ、あとは頼む!!
テリオン　うーん、短剣を構えていたけど、魔法で攻撃してみるか。アビリティの《鬼火》を使用しよう。〈魔法〉が70%、〈魔法習熟：火〉で+10%だから80以下……（サイコロを振る）あ、91で失敗。や、やっぱりダメだぁ！（一同笑）
オルベリク　魔法を使ったら素性がバレるのではと思ったが……。発動に失敗したから、やっぱり戦闘の素人に見えるぞ（笑）。
テリオン　は、ほら、私はただの商人でございますから（一同笑）。
GM　では、最後にフロッゲンが攻撃します。誰に攻撃するかは、サイコロを振って決めましょう。フロッゲンAは……（サイコロを振る）アーフェンを狙います。
アーフェン　来たっ！
GM　フロッゲンAが舌をビヨーンと伸ばして攻撃してきます。〈格闘〉で攻撃。成功率は60%。（サイコロを振る）31。アーフェンは〈回避〉で判定してください。
アーフェン　〈回避〉は60%だ。
GM　こちらが31ですので、それより小さい値を出せれば避けられます。
アーフェン　（サイコロを振る）25！　よし、回避成功！
GM　次はフロッゲンB。（サイコロを振る）こちらはテリオンを攻撃。ムーブメントでテリオンの所に移動して、攻撃（サイコロを振る）77なので、攻撃は失敗。
テリオン　じゃあ、頭を抱えて震えているフリをすることで、攻撃を避けたということにしよう。うわー、もうダメだぁー（一同笑）。
オルベリク　本当にこれ、テリオン？　ただのだめな商人に見える。
テリオン　演技、演技！（笑）
GM　これで、第1ラウンドは終了。フロッゲンの1グループが、ブレイク状態になっただけでしたね。
オルベリク　お互いに攻撃がほとんど当たらなかったからな。だが、次は片づける！

◇第2ラウンド

▼行動値

アーフェン	14
テリオン	13
オルベリク	13
フロッゲンA、B	9

GM　では、第2ラウンド。まずはセットアッププロセス。……特に何もしないのであれば、アーフェンのメインプロセスに移りましょう。
アーフェン　フロッゲンAがブレイク状態だから、狙い目だよな。
テリオン　そうですね。アーフェンさん、ちゃっちゃっとやっつけてください。



アーフェン　……。
テリオン　何か？
アーフェン　……いや、チュウさんの時の方が、イキイキしているなと（笑）。
テリオン　演技ですよ、演技！（一同笑）
アーフェン　まぁ、俺はチュウの方しか知らないから、あまり気にしないけどな。よし！　とりあえず、さっき攻撃したAをそのまま殴るぜ。もう一度《大切断》を使う。（サイコロを振る）86！　ギリギリ成功だ！
GM　フロッゲンAの〈回避〉は……（サイコロを振る）35で失敗しました。
アーフェン　よし！　ここでBPは3点使って、ダメージを+15しておこう。ダメージは1D5+27……1D5って、どうやって振るんだ？
GM　1D10を振って、出目を半分にするといいですよ。端数切り上げで。
アーフェン　なるほど。（サイコロを振る）出目は5だから、3ってことか。ダメージは30点だ。
一同　おぉ――！
アーフェン　どうだ！　この野郎！
GM　すでにブレイク状態のフロッゲンAは、ダメージをすべてくらってHPが0になる！　バシューッ！（消滅する音）
アーフェン　よしっ!!
GM　次は、テリオンかオルベリク。
テリオン　フロッゲンの弱点が剣と分かったので、オルベリクが先に動く方がいいかと。
オルベリク　そうだな。では、フロッゲンBの方へと移動して、フリーアクションで《ためる》（※25）を宣言。ここで、BPを3点消費して、このラウンド中、ダメージに+15する。BPの残り2点を消費して、フロッゲンBに連続攻撃！　さあ、覚悟はいいか？
アーフェン　ゲーム版のオルベリクのセリフだ！
オルベリク　せっかく、オルベリクをPCにしているので、言ってみようかと（笑）。では、攻撃する。まず、一撃目……（サイコロを振る）24で成功！
GM　（サイコロを振る）回避失敗。
オルベリク　ダメージは……（サイコロを振る）26点だ。
GM　フロッゲンの防御は10なので16点のダメージを受ける。そして、シールドブレイク！
オルベリク　続いて、2撃目！　（サイコロを振る）5！　クリティカルだっ!!

クリティカル
　判定の時、サイコロの目が成功率の数値の20%以下（キャラクターシートの技能欄の「C値」の数値）の場合、その判定はクリティカルとなり、効果的成功を収めることができる。
　たとえば、攻撃の判定にクリティカルした場合、相手はクリティカルを出さないと回避できず（同じクリティカルの場合は、さらに出目が小さくないといけない）、しかもダメージに+5されるのだ。

GM　（サイコロを振る）2撃目も回避失敗！
オルベリク　よしっ！　（サイコロを振る）ダメージは31点っ!!
GM　それは耐えられません。フロッゲンBもHPが0になりました。
オルベリク　良い勝負だった（一同笑）。
テリオン　結局、俺は何もせずに戦闘が終わったか。まぁ、正体がバレずにすんだといい方に思っておくか（笑）。とりあえず、さすがは剣士様！　おみそれしました、とでも言っておこう。
オルベリク　いや、たいしたことはない。（小声で）どうせ、何者も守れなかった剣だ……。
テリオン　ん？　何か言いましたか？
オルベリク　いや、なんでもない。
アーフェン　おー、オルベリクっぽい！
オルベリク　うん、元のキャラがあるから、ロールプレイしやすい（笑）。
GM　まぁ、オルベリクのシナリオを書いたの、波多野さんだから当然といえば当然ですが。というところで、戦闘は終了となります。

　ホルンブルグ王国の双璧と称されたオルベリクの腕は伊達でなかった。"剛剣の騎士"という二つ名に恥じぬ技で、瞬く間にフロッゲンたちを打ち倒す。

オルベリク　では、戦闘が終わったところで、大丈夫か？　と、ふたりに聞いておこう。
アーフェン　そうそう、怪我しているやつは言ってくれよ、治療すっからよ。
オルベリク　いや、アーフェン殿こそ、怪我をされているではないか。
アーフェン　こんなの、カエルの涎がついた程度だ。それより、俺のことはアーフェンって呼んでくれ。殿とか呼ばれると、なんていうか……その、むず痒いぜ。
オルベリク　そうか……。では、アーフェンと呼ばせてもらおう。あらためて、よろしく頼む、アーフェン。

（※25）《ためる》
剣士のアビリティ。フリーアクションに使用することで、そのラウンドの間の攻撃力を増加させる。

アーフェン　おう！

テリオン　いやー、みなさん、とてもお強い！　そちらの剣士殿もさぞや名のある――。

オルベリク　俺の名はバーグ、ただの旅の剣士だ。

テリオン　……そうですか。では、今はそう思っておきましょう。

オルベリク　（ぼそり）……こいつ、ただの商人ではないな。

GM　いきなりダガーを構えたり、魔法を使おうとしたりしてますからね。

テリオン　しかし、ダガーでは攻撃せず、魔法も命中せず。だから、誰にも分からない（一同笑）。

アーフェン　ほんと、得体の知れない感じの商人だぜ……。

オルベリク　しかし、あのような魔物がこの辺りに出ると考えると、娘がひとりで森にいる状態は危険だ。急ぎ、森に向かおう。

アーフェン　ああ、マリーのやつ、大丈夫かな。

テリオン　今は無事を祈りましょう。

アーフェン　……そうだな。

3人は荷馬車を離れ、アーフェンの案内で森へと分け入る小道へと向かった。すでに太陽は稜線へと差し掛かり、周囲は薄暗くなり始めている。自然と歩みも急ぎ足になる。

暗くなる前に森の入り口へと辿り着いた3人は、大きくうなずき合うと、そのまま森へと分け入っていった。

Middle：Scene04
森の中
Scene Player：アーフェン

GM　では、次のシーンです。森の小道を奥へと進む3人。クリアブルックに住んでいるアーフェンは知っているのですが、この辺りの森にはクルミの木が生えています。

アーフェン　クルミか……。じゃあ、マリーはそれを採りに森へ入ったのか。

テリオン　クルミは栄養価が高いからな。油も採れるし、木も木材として最適だ。

オルベリク　チュウさん、口調、口調！

テリオン　……と、聞いています。ふぅ、危なく正体がバレるところだった（一同笑）。

アーフェン　まぁ、それはともかく。とりあえず、クルミの木がある場所に行きたいんだが。

GM　分かりました。薬師のアーフェンは薬草を採りに森へ来てるでしょうから、判定なしで分かることにしましょう。

アーフェン　助かるぜ。よし、たぶんこっちだ！

オルベリク　アテがあるようだな。闇雲に捜しても簡単には見つからないだろうから、ここはアーフェンにしたがおう。

GM　アーフェンの記憶を頼りに、その場所へと行くと……と、いうところで〈観察〉で判定してください。

テリオン　（サイコロを振る）91で失敗。うーん、今日の出目は、ほんと悪すぎ（笑）。

アーフェン　（サイコロを振る）6で、クリティカル！

オルベリク　（サイコロを振る）こちらも、2でクリティカルだ（笑）。

テリオン　俺だけ失敗かよ!?　俺、盗賊なのに（一同笑）。

オルベリク　もしかして、商人の振りをしているのが悪いのでは？

テリオン　はっ！　原因はそれかっ!!（一同笑）

運が悪いだけかと。

GM　というわけで、アーフェンとオルベリクは、下草の茂みにカゴが落ちているのを発見します。

オルベリク　カゴを拾って、アーフェンに見せよう。これに見覚えは？

アーフェン　（GMに）マリーのカゴ？

GM　はい。マリーが使っているカゴですね。見覚えがあります。そして、カゴの中にはクルミの実が残っていて、さらにカゴの落ちていた周囲にもクルミの実が散らばっています。

アーフェン　これは、ただ事じゃねぇな……。

GM　あと、クリティカルしているので追加情報。

アーフェン　おっ！

GM　カゴの落ちていた周囲の草の様子からすると、ここでちょっとした争いがあったことが分かります。そして、地面には凹みの大きい数人分の足跡も残されています。

アーフェン　バーグ、どう思う？

オルベリク　理由までは分からんが、さらわれた可能性が高いな。いや、年頃の女性というだけでも、理由は十分か……。

アーフェン　お、おいっ！

オルベリク　ああ、急がねばな。GM、足跡を追うことはできるか？

GM　可能です。〈追跡／逃走〉での判定になります。

オルベリク　あまり、得意な技能ではないな。だが、振るしかあるまい……（サイコロを振る）やはり、失敗か。

アーフェン　（サイコロを振る）24！　成功したぜ！　マリー、待ってろよ！

テリオン　（サイコロを振る）お、6！　クリティカルっ!?

一同　おぉ――――っ!!

テリオン　おや？　アーフェンさん、バーグさん！　こちらに足跡が……。

オルベリク　ほぅ、よい目をしているな。お前こそ、ただの商人ではないのでは？

テリオン　（視線をそらす）そ、そんなことないですよ？（一同笑）

オルベリク　ふっ。では、今はそう思っておこう。

アーフェン　なぁ、おい。もう、お互いにごまかすのが、しんどくなってないか？

テリオン　（オルベリクを見て）……そうだな。

オルベリク　（テリオンを見て）……確かにな。

アーフェン　まぁ、いいけどよ（笑）。それより、足跡をつけようぜ。嫌な予感がする。

足跡が続く森の奥へと目をやり、アーフェンが呟く。

彼が薬草を採取しに来るのは、せいぜいこの辺りまでだ。これより奥へは、あまり立ち入ったことがない。森の奥へと行けば行くほど、魔物に遭遇する可能性が高くなるからだ。

この辺りにいる魔物であれば、引けを取らないとは思っているが、薬草を採りに来て大怪我をしたのでは割に合わない。

だが、今回は別だ。

心強い仲間がふたり――少なくとも、バーグの剣士としての腕は確かだ――いるし、マリーがさらわれたとなれば、助けに行くのは当然だ。

とにかく、今は急がなければ。

Middle：Scene05
剣士と盗賊と
Scene Player：テリオン

GM　3人は残された足跡を追って、森の奥へ奥へと進んでいきます。ただ、だんだんと下草が増えて足跡が見えにくくなってきているので、もう一度、〈追跡／逃走〉の判定をしましょう。

オルベリク　（サイコロを振る）くっ、失敗。

アーフェン　（サイコロを振る）俺も失敗だ。

テリオン　（サイコロを振る）こちらもダメ、ですね。

GM　おっと、全員失敗したので、足跡を見失ってしまいますね。

アーフェン　くっ、ここまで来ていながら……。

オルベリク　仕方がない。手分けして捜そう。この辺りに、マリーをさらった連中のアジトがあるかもしれない。

アーフェン　分かった！

GM　了解です。では、手分けして、この周辺を捜すということで、全員〈捜索〉で判定してください。

オルベリク　（サイコロを振る）また失敗。本当、俺は捜査系ダメだな（笑）。

アーフェン　（サイコロを振る）同じく！　俺もまたしても失敗（笑）。

テリオン　（サイコロを振る）お、1！　クリティカルだ！

GM　テリオンが、最初に山賊のアジトらしい場所を発見します。では、最初はテリオンだけが登場していることにしましょう。

テリオン　分かった。

GM　他のPCも、あとから登場することはできます。ただし、テリオンがどうするか決めてからですが。

オルベリク　分かった。

テリオン　ということは、先に山賊のアジトに侵入して"漆黒の涙"を手に入れるという方法も……。

アーフェン　えぇっ!?

テリオン　俺は盗賊だからな。とはいっても、無茶をするつもりはない。ふたりを待つさ。まぁ、とりあえずは状況を確認しよう。

GM　分かりました。周囲を警戒しながら、森の中を注意深く探っていると、切り立った崖に洞窟が口を開けているのをキミは発見します。

テリオン　これか……。

GM　ただ、洞窟の入り口近くには、大きな木が何本も生えており、近くを通っただけでは見落としてしまう可能性も高い。

テリオン　これは匂うな。

GM　そうだね。そして、判定でクリティカルしたので追加の情報をあげましょう。その木々に隠れるように、鎧を着込み、剣を持った男がひとり立っているのも発見します。

テリオン　見張りか？　どうやら、これは当たりだな。さて、どうしたものか……。

オルベリク　……ところで、テリオンのプレイヤーである丹藤さんに相談だけど、そろそろテリオンのロールプレイしたい？（笑）

アーフェン　ここまで、ほぼ商人のチュウだったからな。

テリオン　そうだな……お願いするか。俺も自分がテリオンなのか、チュウなのか分からなくなっていたところだし（一同笑）。

GM　じゃあ、テリオンのOKも出たので、オルベリクはシーンに登場できることにしましょう。

オルベリク　よし！　では、こっそり近づいて、うしろから声を掛けるとしよう（笑）。

アーフェン　俺は？

GM　うーん、登場しても登場しなくても面白そうなので、ここは登場判定しましょうか。

アーフェン　わかった。よーし……（サイコロを振る）あら、失敗か。残念（笑）。

GM　了解です。では、チュウ――じゃなかった――テリオンが、洞窟の前の見張りをじっと見つめていると、背後から剣呑（けんのん）な気配を感じる。

テリオン　そっと懐にしまってあるダガーに手を掛けながら、こう言おう。（抑えた声で）そんなに殺気を放っては、見張りに見つかりますよ……バーグさん。

オルベリク　ほぅ、やはり気づいたか。お前は何者だ？　よもや、ただの商人とは言わせんぞ。

テリオン　あなたこそ、ただの剣士などと……。その動き、剣筋、正規の訓練を受けていますね。そういえば、似たような技をハイランド地方で見たことが――。

オルベリク　……互いに脛に傷を持つ身のようだな。これ以上、詮索はすまい。だが、お前にひとつ聞いておきたいことがある。

テリオン　なんでしょう？

オルベリク　あの山賊の仲間ではないのか？
テリオン　（口調を変えて）ふっ、なるほど。それで俺を警戒していたというわけか……。
オルベリク　それで、どうなのだ？　返答次第では……と言いながら、剣の柄に手を掛けよう。
テリオン　……安心しろ。俺が欲しいのは、ヤツらが持っているお宝だ。
オルベリク　お、そこまで言うのか（笑）。では、ふっと笑みを浮かべ、剣から手を離そう。
テリオン　……信用するのか？
オルベリク　俺を騙すつもりならば、お宝が目的などとは言うまい。
テリオン　……。
オルベリク　率直に言おう。盗賊である、お前の力を借りたい。
テリオン　……そういうことか。まぁ、ヤツから何かを奪うという目的は一致しているからな。分かった、協力しよう。だが、少しでもおかしな素振りを見せたら、手を引かせてもらう。
オルベリク　ああ、それで構わん。さて、そろそろアーフェンを捜すか。うっかり、あの見張りに見つかりでもしたら、台無しだからな。
テリオン　……違いない。

オルベリクとテリオンはお互いにうなずき合うと、見張りに気が付かれないように静かにその場を立ち去っていった。

Middle : Scene06
無慈悲な試合
Scene Player : オルベリク

オルベリクとテリオンは、別の場所を捜索していたアーフェンと合流。再び、山賊のアジトらしき洞窟の前へと戻ってきた。

GM　ということで、再び洞窟の前。先ほども言ったとおり、山賊らしからぬ装備に身を包んだ見張りが立っています。
アーフェン　なるほど、確かに怪しいな。こんな森の奥によ。
オルベリク　ああ、間違いないだろう。
アーフェン　で、どうするんだ？　見張りから話を聞き出すか？
テリオン　（商人の口調に戻って）いやいや、アーフェンさん。それは無謀というものです。声を上げられて、洞窟の奥の仲間に知られてしまうのがオチですって。……まったく、肝の据わった男だ。でも、囮には使えそうだな……とか、俺は内心で思っている（笑）。
GM　まぁ確かに、洞窟の中にマリーがいるかどうかは分かっても、そうなる可能性は高いですね。見張りの忠誠度とか、性格にもよりますが。
オルベリク　いや、俺が行こう。こんな場所に、しかも見張りを立ててまでいるような輩だ。何をしでかすか分からん。
アーフェン　いや、でもよぉ。
オルベリク　安心しろ。命までは取らない。少しの間、眠ってもらうだけだ。というわけで、GM。《試合》を使って、見張りを排除したいのだが。

《試合》
オルベリクが取得しているフィールドコマンド。『オクトパストラベラー』では、さまざまなNPCとバトルできる（しかも経験値とお金も入手できる）というものだが、TRPG版ではNPCを排除するという効果になっている（ただし、制限はある）。

GM　分かりました。
オルベリク　では、洞窟の方へと近づき、見張りに声をかけよう。そこの男、かなり腕が立つようだな。
GM　「あ？　あ、ああ……」いきなり声を掛けられて戸惑う見張り。
オルベリク　尋常に勝負！
アーフェン　えぇ～～～～～っ！（一同笑）
GM　いきなりですか（笑）。じゃ、じゃあ、〈近接武器〉で判定どうぞ。
オルベリク　（サイコロを振る）成功！　良い勝負であった（一同笑）。
テリオン　《試合》か、今の？
GM　まぁ、ルール的には問題ないけどね（笑）。で、この見張りはどうしますか？
オルベリク　先ほど言ったとおり、殺しはしない。気絶させるだけだ。あと、アーフェンなら包帯ぐらいは持っているだろう。それで手足を縛って、猿ぐつわをしておけば問題あるまい。
アーフェン　じゃあ、オルベリクが縛っている横で手を合わせて、すまないな、くらいは言っておこう（笑）。
テリオン　（ボツリと）……偽善だな。
オルベリク　純粋なのだよ、彼は。……それよりも、急ぐぞ。ここからは時間が勝負だ。

気絶させた見張りを茂みに放り込むと、そのまま3人は洞窟の中へと向かう。
入り口は狭いものの、中は比較的広くなっており、まっすぐと奥へと続いている。一定の間隔で壁に松明が焚かれていて、明るさには不自由しない。ただし、隠れて進むことは、あきらめなければならないようだ……。

Middle : Scene07
足元に注意！
Scene Player : アーフェン

GM　それでは洞窟のシーンに移ります。壁の様子からすると、自然にできた洞窟のようですね。
オルベリク　自然の洞窟か……。アーフェン、この洞窟のことで何か知っていることはないか？この辺りの住人だろう？

アーフェン　どうなんだろう？
GM　判定次第ですね。では、前に調べたり、聞いたりしたことがあるか、〈調査〉で判定しましょう。
アーフェン　（サイコロを振る）83なので失敗。
GM　では、この洞窟について、アーフェンは特に知っていることはありません。きっと、村人たちも、こんな森の奥までは来ないのでしょう。
テリオン　魔物が出る可能性もあるしな。
アーフェン　……ということだ、すまないな。
オルベリク　いや、知らないのであれば仕方ない。中へ入るとしよう。
GM　洞窟は一本道で、脇道や隠れることができるような場所はなさそうですね。
アーフェン　隠れて進むなんて、まどろっこしいことしなくて、いいじゃねぇか。
テリオン　……やれやれ（笑）。
オルベリク　いや、アーフェンの言うことにも一理ある。横から刺されずにすむからな。よし、俺が先に立とう。山賊が来るとなれば、前からのはずだ。うしろはチュウ、お前に頼む。
テリオン　……殿を任されるとは、ずいぶんと信頼されたものだ。
オルベリク　ん？　何か？
テリオン　いや、なんでもない。（口調を変えて）分かりました、うしろは任せてください。
GM　前がオルベリク、次にアーフェン、最後がテリオンという順番で進むというわけですね。
オルベリク　ああ。
GM　分かりました。それでは、そのまま洞窟を進んでいくと……先頭を歩いているオルベリク。
オルベリク　ん？
GM　〈観察〉で判定を。
オルベリク　誰かいるのか？　（サイコロを振る）おや、失敗。
GM　オルベリクは足元に軽い抵抗を感じる。そのあと、洞窟中にカランカランという木の板同士がぶつかる音が響き渡ります。
アーフェン　な、なんだっ!?
テリオン　鳴子、侵入者を知らせるトラップだ。
オルベリク　……こういうこともある。気をつけて進もう。
テリオン　……。
アーフェン　……。
オルベリク　……頼む、誰かツッコミをいれてくれ（一同笑）。
GM　ま、是非もなし（笑）。ということで、洞窟の奥からダダダダと足音が聞こえてきます。
オルベリク　（渋い声で）……来たか。
アーフェン　何カッコつけてるんだ！　あんたが呼んだようなもんだろ!?（一同笑）
テリオン　まあまあ、そう言ってやるな。うしろから、ポンとアーフェンの肩を叩いて前に出よう。
アーフェン　おう？　なんか、チュウの様子がおかしいぞ（笑）。
テリオン　ふっ……（ニヤリと笑う）。

洞窟の奥から現われたのは、外の見張りと同じような格好をした剣士たち。古びた鎧、刃こぼれしている長剣。だが、盗賊や山賊というには雰囲気が違い過ぎる。

オルベリク　確認したいのだが、連中の装備に紋章とか描いてあるか？
GM　いえ、ないですね。ただし、鎧の胸の当たりに、何か削り取った跡がある者もいます。
オルベリク　……なるほど。
アーフェン　ん？　何か分かったのか？
オルベリク　あくまでも推測の範疇だがな。
GM　と、アーフェンとオルベリクが会話をしていると、やっと来た山賊のひとりが声を荒げて怒鳴る。「おい！　てめえら、何者だ!?」
アーフェン　よう、お前ら。マリーという少女を知らねぇか？
GM　「（しばしの沈黙）……知らねぇなぁ」
テリオン　どうやら当たりのようだな（笑）。
GM　「そんなことより、入り口に見張りがいたはずだが？」
オルベリク　今頃は、夢でも見ていることだろう。
GM　「そうか……。どうやら、仲間がずいぶんと世話になったようだな。これは、お礼をしなくては、なっ!!」そう言うと同時に、全員が一斉に剣を抜いて構える。戦闘です！

◇*第1ラウンド*
▼行動値

アーフェン	14
テリオン	13
オルベリク	13
剣士	8

GM　今回の敵は、山賊風の剣士。先ほどのフロッゲンと同じくモブなので、戦闘では1体として扱います。では、セットアッププロセスから！

戦闘開始時



アーフェン　特になし。
オルベリク　こっちもなしだ。
テリオン　俺もなし。
GM　剣士の方も、特に何もしないので、アーフェンのメインプロセス。
アーフェン　モブだったら、《大切断》使うまでもないか。普通にハンドアックスで斬りかかる。〈近接武器〉は80%、〈武器習熟：斧〉で+10だ！（サイコロを振る）38で成功！
GM　剣士の〈回避〉は30だから……（サイコロを振る）58で失敗しました。
アーフェン　ダメージは1D5+12。（サイコロを振る）出目が9だから17点のダメージ！
GM　パリン！　シールドポイントがひとつ消えました。
アーフェン　ひとつっ!?
テリオン　どうやら、シールドポイントは1点ではないようだな。
GM　フロッゲンとは違うのだよ、フロッゲンとは！　でも、アーフェンの攻撃で「斧」が弱点ということが分かりました（笑）。
テリオン　俺はダガーで攻撃しよう。BPを使って攻撃を2回行なう。（サイコロを振る）1回目は失敗。2回目は……（サイコロを振る）69か。成功はしているが、出目が悪い。
GM　（サイコロを振る）18なので回避しました。
テリオン　またか!?　本当に攻撃が当たらん！
オルベリク　では、俺はスピアで攻撃してみるか。フリーアクションで武器を持ち替えて攻撃……（サイコロを振る）48で成功だ。
GM　（サイコロを振る）19で回避成功。
オルベリク　な、なんだとっ！
GM　「はっはっは！　意気がっていたわりに、その程度かよ」
オルベリク　ぐぬぬぅ！
GM　「次はこっちから行くぜ！」（サイコロを振る）ターゲットはアーフェン。《振り回す》というアビリティを使って攻撃力を+3して……（サイコロを振る）54！
アーフェン　（サイコロを振る）62で回避失敗か！　くそっ！
オルベリク　アーフェンをかばう！（※26）
GM　分かりました。（サイコロを振る）ダメージは12点です。
オルベリク　防御力を引いて、ダメージを4点受けた。アーフェン、大丈夫か？
アーフェン　ああ、おかげで助かったぜ。

◇第2ラウンド
▼行動値

アーフェン	14
テリオン	13
オルベリク	13
剣士	8

GM　続いて第2ラウンド。セットアッププロセスに何かする人がいなければ、またアーフェンのメインプロセスから。

第2ラウンド



アーフェン　今度は《大切断》で攻撃だ。（サイコロを振る）57で成功！
GM　（サイコロを振る）96なので、ファンブル！（※27）　致命的失敗で、回避できない!!　さらにダメージに+5してください。
アーフェン　よしっ！　ここはダメージを増やそう！　BPを2点使って、攻撃力を+10する。これで、ダメージは1D5+22。（サイコロを振る）そっちのファンブルの分を足して、32点ダメージだっ！
GM　しかし、シールドポイントが残っているので、防御力が有効……まだHPは残っていますが、今の攻撃でブレイク状態に！
オルベリク　今だ、畳み掛けるぞ！　フリーアクションで《ためる》を使用する。BP2点消費して、ダメージを+10。さらに、BPを2点使って3回攻撃する。まずは1回目……（サイコロを振る）29で成功！
GM　（サイコロを振る）75で回避失敗！
オルベリク　ダメージは2D10+10……（サイコロを振る）出目が4と5なので19点ダメージだ！
GM　一直線に突き出した槍が、剣士たちをまとめてなぎ倒していく！　この攻撃で剣士のHPが0になります。
アーフェン　さすが、バーグだぜ！　おっと、さっきは、かばってくれてありがとうな。今、治療するから待ってくれ。
GM　アーフェンは、アビリティの《応急手当》が使えます。戦闘中でも〈手当て〉が使えるようになるアビリティですね。
アーフェン　（P.196のキャラクターシートを見る）お、これか！　〈治療〉を一緒に使うことはできる？
GM　できます。〈手当て〉が70%で、〈治療〉が+10%なので、80以下で成功ですね。
アーフェン　（サイコロを振る）60！
GM　成功ですね。オルベリクのHPが1D10回復します。戦闘中ではないので、BPは使えませんが、SPがあれば何回でも《応急手当》は使用できます。
アーフェン　まぁ、サイコロの出目を見て決めるわ。（サイコロを振る）6だな。
GM　では、オルベリクのHPが6点回復します。
オルベリク　ありがとう。いい腕だな、クリアブルックに帰ったら奢らせてくれ。
アーフェン　へっ、お代なんていらねぇよ。むしろ、マリーを助けるのを手伝ってくれてるんだ。俺に奢らせてくれ。
オルベリク　そうか……。では、お言葉に甘えよう、と言って笑う。
アーフェン　そして、俺はSPを回復しなくては。
テリオン　それなら、これを使ってください。アーフェンに荷馬車で見つけた、SP回復のプラムをふたつ渡そう。
アーフェン　いいのか？　これチュウの物だろ？
テリオン　……どうせ、残り物ですから。オルベリクにもひとつ渡しておこう。
オルベリク　助かる。
アーフェン　まったくだ。ありがたく使わせてもらうぜ。ふたつとも使って……（サイコロを振る）お、15点回復した。助かったぜ。
テリオン　いや……。ふっ、俺もヤキが回ったか、と呟いておこう。と、言いつつ、俺も携帯品からSP回復のプラムをひとつ取り出して、食べておこう。
オルベリク　俺もひとつだけ食べる。（サイコロを振る）よし、これで大丈夫だ。
アーフェン　だけど、今の戦いで奥にいるヤツらには気づかれたな……。
オルベリク　なに、やることは変わりない。マリーを救う、ただそれだけだ。

CLIMAX PHASE
立ちはだかる者

Climax：Scene01
生きてこそ……
Scene Player：アーフェン

洞窟の奥は、広々とした空間になっていた。木箱が積み上げられ、その脇には中身の詰まった布袋がいくつか、乱雑に置かれている。
それらの荷物の前、木箱のひとつにどっしりと腰を下ろしている髭面の男。年齢はオルベリクよりもやや上、30半ばであろうか。
3人が奥まで来るのを待ち構えていたのか、金属製の鎧を着込み、傍らには長大な両手剣が立て掛けられている。男の周囲にいる十数人の剣士たちも、すでに装備を調えていた。

GM　ということで、ラストバトル！　"クライマックスフェイズ"となります！　キミたちの前には、両手剣を持った男。そして、その部下らしき剣士たち。男がゆっくりと立ち上がると、壁の松明に照らされた影がユラユラと揺れる。
テリオン　こいつがリーダーか……。
GM　どうやらそのようですね。「ずいぶんと乱暴な客人だ」面倒臭そうに呟く男。
アーフェン　ちょっと急いでいてな。なぁ、マリーという女の子を知らねぇか？
GM　「いや、知らねぇなぁ」顎鬚（あごひげ）をさすりながら、男はとぼけたようにアーフェンに言葉を返す。
アーフェン　知ってそうじゃねぇか。
GM　アーフェンの声にニヤリと笑います。「そんなことより、部下たちをずいぶんとかわいがってくれたようじゃないか」
テリオン　かわいがったら、あっという間に気を失っちまったがな。教育がなってないんじゃないか？　……やったのは俺じゃないが（一同笑）。
オルベリク　手荒な手段になったことは謝ろう。こちらも身を護るためにしたことだ。……見張りのことは、まぁ気にするな（一同笑）。
アーフェン　お、お前ら……。ま、そんなことはどうでもいい。早くマリーを返しやがれ！
GM　「だから、知らないと言ってるだろ。それより、部下をかわいがってくれたワビとして、身ぐるみをそこへ置いていってもらおうか。そうしたら、ここは見逃してやる」
アーフェン　……身ぐるみ脱いだら、丸く収まるのか？
GM　「そうだな。斧とベスト、あと、その薬も置いていけば、いくらでも丸く収めてやるぜ」
アーフェン　そうか。それなら話は早いぜ。ぬぎぬぎ……。
オルベリク　……。
テリオン　……。
アーフェン　……ん？
オルベリク　アーフェン、お前は人を信用し過ぎる。武器を手放したら、向こうは丸腰になったお前に殴り掛かってくるだけだ。
テリオン　……まったくだ。
アーフェン　（男に）おい、そうなのか!?
GM　男はニヤリと笑います。「そんなこと、あるわけないじゃないか。身ぐるみ置いていくなら、見逃してやるぜ？」
アーフェン　その目は、嘘をついている目だ！　もう騙されねぇぞ！（一同笑）
テリオン　……やれやれ。
オルベリク　それで、こいつらも今までの連中と同じように、金属鎧を装備している？
GM　そうですね。
オルベリク　では、問いかけよう。その鎧を見るに、お前たち……元は騎士なのではないか？
GM　「ほぅ」その問いに、男は感嘆の声を上げ、値踏みをするようにオルベリクを睨みつける。「俺に勝ったら、教えてやるよ」
オルベリク　……そうか、分かりやすいな。剣を抜いて、構えよう。
GM　それに応えるように、男も両手剣を構えます。では、戦闘です！

（※26）アーフェンをかばう！
他のNPCの盾となって、代わりにダメージを受けること。ただし、同じエンゲージにいないとかばうことはできない。

（※27）ファンブル！
致命的失敗のこと。サイコロの出目が96以上の時、ファンブルとなる。基本的に、行動は失敗となる。状況によっては、普通の失敗以上に悪いことが起こることもある。たとえば、敵の攻撃に対する判定でファンブルした場合、受けるダメージが+5されてしまう。

◇第1ラウンド

▼行動値

アーフェン	14
テリオン	13
オルベリク	13
リーダー	12
剣士A、B	8

GM　戦闘配置はPC全員で1エンゲージ。そこから、離れたところに山賊風の剣士AとBのモブで1エンゲージ。さらにその奥に男――仮にリーダーとしておきます――が待ち構えています。洞窟の中という状況なので、剣士AとBを倒して道を切り開かないと、リーダーにエンゲージすることはできません。



アーフェン　つまり、まずは雑魚を排除して、そのあとリーダーを狙えばいいんだな？
GM　そういうことです。
テリオン　この剣士は、さっき戦った連中と同じデータ？
GM　そうです（笑）。では、第1ラウンドのセットアッププロセス。特に何もしないのであれば、アーフェンのメインプロセスからです。
アーフェン　ムーブメントで移動して、メインアクションは剣士Aにハンドアックスで攻撃。BPはボスに取っておきたいので、ここは普通に殴ろう。（サイコロを振る）46！
GM　剣士Aの〈回避〉は30%……（サイコロを振る）37で回避失敗です。
アーフェン　ダメージは1D5+12。（サイコロを振る）ダメージは15点だ！
GM　パリーンッ！　剣士Aはダメージを受け、「斧」が弱点なので、シールドポイントがひとつ消えます。
テリオン　俺は剣士Bに「短剣」が効くか試してみよう。BPを1点消費して、ダガーによる2回攻撃だ。ムーブメントで接敵。〈近接武器〉は70……（サイコロを振る）よしっ！　10でクリティカルだ！　今度こそは――。
GM　（サイコロを振る）……あ、1。
テリオン　な、なんだって――――っ!?
GM　クリティカルで回避しました。
テリオン　く、くそーっ！　だ、だが、まだ2回めの攻撃がある！　（サイコロを振る）77で攻撃失敗！　なんだよ、これっ!!　このサイコロ、おかしいんじゃないのか？（一同笑）
オルベリク　いつまでも、商人の振りをしているから（笑）。
テリオン　うぐぐぐ……。
オルベリク　そろそろ、本気を出したらどうだ。とテリオンに言いつつ、《横一文字斬り》を使って、剣士AとBをまとめて攻撃しよう。（サイコロを振る）62で成功だ。
GM　（サイコロを振る）両方とも回避失敗！
オルベリク　よしっ！　（サイコロを振る）ダメージは13点だ。
GM　これで、剣士Aはブレイク状態、剣士Bのシールドポイントが残り1点になります。
アーフェン　やったぜ！
GM　そして、リーダーの攻撃。ムーブメントで、PCのエンゲージに移動して、メインアクションで《横一文字斬り》。
アーフェン　敵も同じ技を使ってくるのか！
GM　「ほらよ、吹き飛べ！」（サイコロを振る）命中は12で、クリティカル!!
一同　なんだって――っ!?
アーフェン　（サイコロを振る）55で回避失敗。
テリオン　（サイコロを振る）出目は11だけど、クリティカルではないので回避失敗。
オルベリク　（サイコロを振る）回避失敗。
GM　全員命中ですね？　クリティカルをしたので、ダメージに+5されて、ダメージは1D5+20。（サイコロを振る）ダメージは24点です。
アーフェン　防御力が3点だから、21点ダメージを受けた。うわっ！　33点もあったHPが11点に……。いきなり3分の1になった！
テリオン　こっちは、19点のダメージを受けた。
オルベリク　こちらは16点受けたか……。その剣、ただの山賊ではあるまい。
GM　「さぁて、どうかな。どうだ、降伏するなら今のうちだぜ？」
オルベリク　笑えない冗談だ。
GM　「悪いが、冗談は嫌いでな。お前ら、やっちまいな！」というわけで、続いて、剣士たちの攻撃です。まずは剣士Aがオルベリクに攻撃……（サイコロを振る）76で攻撃失敗。
オルベリク　よし！
GM　続いて、剣士Bがテリオンに攻撃……（サイコロを振る）あら、こちらも失敗。
テリオン　ふっ、お前らの動きはすでに見切った。せめて、これくらいは言っておこう（笑）。
GM　これで、第1ラウンドが終了！

◇第2ラウンド

▼行動値

アーフェン	14
テリオン	13
オルベリク	13
リーダー	12
剣士A、B	8

GM　続いて、第2ラウンド。まずはセットアッププロセスから。



アーフェン　よし、ここで《調合》を使用するぜ。
テリオン　俺は特に何もしない。
GM　こちらもセットアッププロセスはなしです。続いて、アーフェンのメインプロセス。
アーフェン　みんな、残りHPはどのくらい？
テリオン　13点だ。
オルベリク　22点ある。
アーフェン　じゃあ、俺はテリオン……じゃなくてチュウを回復する。攻撃はふたりに任せたぜ！
オルベリク　分かった。
アーフェン　メインアクションで、チュウへ《応急手当》を使って……（サイコロを振る）39で成功。BPは1点使用して、回復量に+5しておく。（サイコロを振る）3なので、HPが8点回復するぜ。
テリオン　助かる。
アーフェン　いいってことよ。そして、フリーアクションで、携帯品のHP回復のブドウ2個を使おう。（サイコロを振る）よし、10点回復した。
オルベリク　次は、俺かテリオンか……。剣士Aはブレイク状態だが、剣士Bはまだシールドポイントが残っているんだよな？
GM　そうですね。
テリオン　ブレイク状態のAを先に叩くか、それともBをブレイク状態にするか……。
オルベリク　しかも、攻撃の種類によって、ブレイクするかどうかも決まるからな。
アーフェン　戦術性が高いゲームだなぁ。
オルベリク　確かに。結構、頭使う（笑）。
テリオン　じゃあ、ここは俺から動いて、剣士Bを攻撃しよう。「短剣」が弱点ならば、ブレイク状態に追い込める。そのあと、オルベリクが《横一文字斬り》で一掃すればいい。
オルベリク　分かった。
テリオン　まずは、フリーアクションでHP回復のブドウを1個使用。（サイコロを振る）HPが10点回復！
アーフェン　お、やるなぁ。
テリオン　メインアクションは、ダガーで2回攻撃。まずは当てたい！　剣士Bに1回目の攻撃。（サイコロを振る）63で成功。
GM　（サイコロを振る）6で回避成功。
オルベリク　これは、ひどい（笑）。
テリオン　くっ！　2回目……（サイコロを振る）55で成功！
GM　まあ、剣士の〈回避〉は30だから、2回連続で30以下が出る確率は低いですよ。（サイコロを振る）……29。
テリオン　またかよっ！（一同笑）
アーフェン　テリオン、サイコロ運悪すぎ。
オルベリク　まぁ、これもTRPGの醍醐味ということで（笑）。
テリオン　本編では、クールなキャラだというのに……。なんてことだ（一同笑）。
オルベリク　さて、気を取り直して、次は俺の攻撃。《横一文字斬り》でまとめて攻撃する！（サイコロを振る）おっ！　クリティカル!!
一同　おぉ――――っ！
GM　（サイコロを振る）剣士はAもBも回避失敗。リーダーは……（サイコロを振る）失敗！
オルベリク　ここだっ！　BPを3点消費して、ダメージを+15する。（サイコロを振る）ダメージは28点だ！
GM　ここで、剣士AはHPが0になって全滅。剣士BはHPが残っているものの、ブレイク状態。ただし、リーダーは「剣」が弱点ではないので、シールドポイントは減らず、普通にダメージを受けるだけです。
オルベリク　剣は通じないか。次はスピアで攻撃した方がよさそうだ。あっと、フリーアクションで、HP回復のブドウを1個使用しておこう。リーダーの攻撃がやばそうな気配。
GM　では、そのリーダーの番。メインアクションで《力をためる》を使用。次のラウンドの攻撃にダメージが+5されます。
オルベリク　な、何っ!?
GM　そして、剣士Bはアーフェンに攻撃。メインプロセスで《振り回す》を使用します。（サイコロを振る）36で命中。
アーフェン　（サイコロを振る）ダメだ、回避に失敗した。
GM　（サイコロを振る）では、19点のダメージです。
アーフェン　防御力を引いて16点のダメージを受けた。HPの残りが5点か。……ヤバいな。

◇第3ラウンド

▼行動値

アーフェン	14
テリオン	13
オルベリク	13
リーダー	12
剣士B	8

GM　一進一退のまま、第3ラウンド。まずはセットアッププロセスから。
オルベリク　《防御ブースト》を使用。BPの残り2点を使用して、防御力を+10しておこう。
GM　守りを固めてきたか……。では、アーフェンのメインプロセス。
アーフェン　俺が一番ダメージを受けてるみたいなので、自分を回復させようかな。
オルベリク　それなら、俺を回復してくれないか？　防御力を上げたし、アーフェンへの攻撃は俺がかばう。
アーフェン　分かった。じゃ、メインアクションでバーグに《応急手当》。（サイコロを振る）成功。BPも1点使用して……（サイコロを振る）7点回復だ。
オルベリク　助かる！
テリオン　次は俺が動こう。《横一文字斬り》を警戒して、ムーブメントでエンゲージから離脱。そして、メインアクションでリーダーに《鬼火》を使う。〈魔法〉は70％以下だから……（サイコロを振る）79。……失敗。なんか、攻撃を1回も当てていないような気がするぞ（笑）。
GM　き、きっと、盗賊であることをバレないようにしてるんですよ、うん。
オルベリク　偽装しているにしても、サイコロの目が悪すぎる（笑）。
テリオン　こんなにサイコロの出目が悪いのは、ひさしぶりだ……（肩を落とす）。
アーフェン　まぁまぁ、そんな時もあるって。
オルベリク　次は俺。もう一度《横一文字斬り》だ。これで剣士Bが倒れてくれれば……（サイコロを振る）75で成功。
GM　まずはリーダーの回避。（サイコロを振る）失敗。続いて、剣士Bは……（サイコロを振る）あ、30ぴったりで回避成功。
オルベリク　剣士Bが倒れないと意味がないんだが……（サイコロを振る）ダメージは11点だ。
GM　そのダメージだと無傷ですね。



オルベリク　ブレイク状態にしないと厳しいか。
GM　そうですね。リーダーは部下に「下がったアイツを追え。逃がすんじゃないぞ」と指示を飛ばします。
テリオン　こっちに剣士をけしかけたか。
オルベリク　チュウ！
GM　「おっと、俺の相手はお前だ。しかし、ここまで腕の立つヤツはひさしぶりだ。名を聞いてもいいか？」
オルベリク　ここは答えるところだな。我が名はオルベリク・アイゼンバーグ！
GM　「ほぅ、あの"剛剣の騎士"か。相手にとって不足はなし」
オルベリク　お前の名を聞いておこうか。
GM　「元エドラス王国騎士、ラザール！」
オルベリク　そうか……。お前が、あの"背徳の騎士"、と訳知り顔になっておこう。
GM　いったい、どんな設定が（笑）。
オルベリク　俺も知らん（一同笑）。
GM　まぁ、考えていた設定とも、そんなに離れていないからいいか（笑）。では、ラザールがオルベリクに攻撃します。メインアクションで《強撃》を使用して、さらに攻撃力を上昇！（サイコロを振る）30で命中。
オルベリク　こちらの〈回避〉は60％……（サイコロを振る）ファンブル！？
一同　えぇ――――っ！？
オルベリク　ふっ、この程度、痛くもない。さぁ、来い！（一同笑）
GM　ファンブルの分が加算されて、ダメージは1D5+20。さらにアビリティの分で+10……（サイコロを振る）31点。
オルベリク　残りHPは6！　耐えたっ！！
GM　ラザールが真っ向から、オルベリクに両手剣を振り下ろす！
オルベリク　だが、それを真正面から受けつつも、俺はまだ立っている！
GM　「この一撃を凌ぐか……さすがは"剛剣の騎士"」ラザールは称賛の呟きをもらします。そして、剣士Bはエンゲージから離脱して、行動終了！

◇第4ラウンド

▼行動値

アーフェン	14
テリオン	13
オルベリク	13
ラザール	12
剣士B	8

GM　それでは、第4ラウンド！　セットアッププロセスは何もなし、かな。では、アーフェンのメインプロセス。
アーフェン　《応急手当》をして欲しい人はいるかい？
オルベリク　頼む！
アーフェン　了解。では、雑魚はテリオン、じゃなくてチュウに任せる。メインアクションでバーグに《応急手当》。（サイコロを振る）お、10でクリティカル！



GM　では、HPの回復量+5されて、1D10+5になります。
アーフェン　じゃあ、ここでBPを1点使用するぜ。（サイコロを振る）9なので、14点回復だ！
オルベリク　すばらしい！
GM　次はオルベリクとテリオンの番。
テリオン　剣士BのHPは、あとどのくらい残っている？
GM　3分の1ほどです。ですから、グループの6割は倒れていますね。
テリオン　じゃあ、ダガーで攻撃。商人の変装を解いて、自分を追い込む！
アーフェン　おっ！？　チュウの雰囲気が変わった！！（一同笑）
テリオン　茶番は終わりだ……（サイコロを振る）26で成功だ。
GM　（サイコロを振る）45で回避失敗。
テリオン　やっと当たった――っ！（一同笑）
オルベリク　おめでとう（笑）。
テリオン　ダメージは1D10+6だから……（サイコロを振る）ダメージは11点だ！
GM　ブレイク状態の剣士Bは防御力が0なので、これでHPが0になりました。ドサッ！
テリオン　通り抜けざまに雑魚を切り裂く。「なかなかの腕だったぜ……」（一同笑）
オルベリク　よし。これでラザールに集中できる。フリーアクションで武器をスピアに持ち替えて攻撃！（サイコロを振る）87で攻撃失敗！
GM　「どうやら、槍には慣れていないようだな。攻撃がお粗末だぜ」ラザールはメインアクションで《力をためる》を使用。これで、このラウンドは終了。次のラウンドに移ります。

◇第5ラウンド

▼行動値

アーフェン	14
テリオン	13
オルベリク	13
ラザール	12



アーフェン　さて、どうするか……。回復した方がいいのか？　それとも、ラザールを攻撃した方がいいのか？
オルベリク　どちらでもいいかな。アーフェンの好きなようにすればいい。
アーフェン　分かった。じゃあ、自分に《応急手当》しておこう。（サイコロを振る）HPが7点回復した。これで多少は保つな。
テリオン　次は俺とオルベリクか。何はともあれ、ラザールをブレイク状態にしたいところだな。
オルベリク　ああ。
テリオン　では、俺が先に動こう。とにかく、弱点を見つけないと。メインアクションで、ラザールに《鬼火》を使用する。（サイコロを振る）42で成功だ。
GM　（サイコロを振る）62で回避失敗。ダメージをどうぞ。
テリオン　ようやく運が回ってきたか。BPを3点使用して、ダメージは2D10+15だ。（サイコロを振る）ダメージは34点で、属性は「火」だ！
GM　「火」は弱点ではないので、シールドポイントは減りませんが、ダメージは受けます。「くそっ、てめーっ!!」
オルベリク　どこを向いている。お前の相手は俺じゃないのか？　すでにBPは使い切っているので、普通にスピアで攻撃。（サイコロを振る）45で成功だ。
GM　（サイコロを振る）95！　回避失敗！
オルベリク　ダメージは2D10。（サイコロを振る）14点ダメージだ。
GM　オルベリクの攻撃は、ラザールの鎧に弾かれます。が、シールドポイントがひとつ消えます。
オルベリク　「槍」が弱点か。くっ、BPを残しておくべきだった……。
GM　「今さら遅いわっ!」ラザールはメインアクションで《強撃》を使い、オルベリクに攻撃。（サイコロを振る）60で命中！
オルベリク　（サイコロを振る）回避失敗。
GM　（サイコロを振る）ダメージは30点!!
オルベリク　だが、《防御ブースト》のおかげで、受けるダメージは12点だけだ。残りHPは10点。
GM　「くっ、堅い!」
オルベリク　俺のうしろには、彼らがいるからな。お前を通すわけにはいかない！
GM　「それでこそ"剛剣の騎士"！　お前と戦えて、うれしいぞ!」

◇第6ラウンド

▼行動値

アーフェン	14
テリオン	13
オルベリク	13
ラザール	12

GM　では、第6ラウンドです。
アーフェン　傷ついたバーグを治そう。《応急手当》。（サイコロを振る）38で成功。BPを1点使用して、7点回復。
テリオン　なんというマッチポンプ（笑）。
オルベリク　すまない、アーフェン！　仲間がいることが、これほど心強いとはな。
テリオン　次は俺か。「火」がダメなら「短剣」だな。ダガーで攻撃……（サイコロを振る）51で成功だ。
GM　（サイコロを振る）くっ、回避失敗。
テリオン　（サイコロを振る）9点ダメージ。
GM　ダメージは通りませんが、シールドポイントがひとつ減ります。
テリオン　……こっちが弱点だったか。まったく、面倒かけさせやがって。
オルベリク　ならば、俺もスピアで攻撃！　（サイコロを振る）29で成功。
GM　（サイコロを振る）9。回避成功！
オルベリク　まだ、避けるか……。
GM　「ここで殺られるわけには、いかないんでな」ラザールは《力をためる》を使用。これで、第6ラウンドを終了します。

◇第7ラウンド

▼行動値

アーフェン	14
テリオン	13
オルベリク	13
ラザール	12

GM　セットアッププロセスで特に何もなければ、アーフェンのメインプロセスです。
アーフェン　バーグ、HPは大丈夫か？
オルベリク　残りHPは17点。
アーフェン　バーグに《応急手当》。（サイコロを振る）失敗!?　俺、薬師なのに……。
オルベリク　そういうこともあるさ。気にするな。
テリオン　よし、俺が先に動いてシールドポイントを消しておこう。ダガーで攻撃。（サイコロを振る）38で成功。
GM　（サイコロを振る）78。回避失敗。ダメージをどうぞ。
テリオン　（サイコロを振る）ちっ、ダメージは低い7点だ。だが――。
GM　ええ、シールドポイントはひとつ減ります。そして、これでラザールはブレイク状態に。
オルベリク　よし！　フリーアクションで武器をスピアからロングソードに変更。これで命中率も上がる。（サイコロを振る）99！　な、何っ!?　ここで、ファンブルだと!?　武器を持ち替える時に手がすべったということで！（一同笑）
GM　「"剛剣の騎士"といっても、その程度かい？　ずいぶんと錆びついちまったもんだな!」
オルベリク　くっ……！
GM　ラザールはオルベリクに斬りかかります。《強撃》。（サイコロを振る）51で命中。
オルベリク　（サイコロを振る）50！　ギリギリだが回避に成功。
GM　「ぐっ！　まだ、よけるか!」
オルベリク　お互い、次で決着だな。

◇第8ラウンド

▼行動値

アーフェン	14
テリオン	13
オルベリク	13
ラザール	12

アーフェン　ブレイク状態になったのなら、そろそろ俺も攻撃に回ろう。「あんたら、ちょっと見てられないな!」
オルベリク　いや、本当にすまない。まじ、すまない！（一同笑）
アーフェン　いいってことよ！　ムーブメントでラザールに近づいて、メインアクションで《大切断》。（サイコロを振る）4！　クリティカル!!
GM　ここで、クリティカルかっ!?　（サイコロを振る）クリティカルしないので、回避失敗！
アーフェン　BPの残り全部を注ぎ込むぜ！　ダメージは1D5+27。（サイコロを振る）出目が7。半分の端数切り上げで4だな。ダメージは31点！　マリーを返しやがれっ!!
GM　ブレイク状態なので、ダメージをすべて受けますが、ラザールはまだ倒れない！
アーフェン　くっ！　あとは頼んだっ！
GM　続いて、テリオンとオルベリクの番。
テリオン　ここがタイミングだな。倒すのはオルベリクに任せて、俺はフィールドコマンドの《盗む》を使おう。
オルベリク　ここでかっ！
テリオン　俺の目的はあくまでも"漆黒の涙"だからな。ダガーで攻撃するふりをして、ラザールに《盗む》を使う。
GM　（本当はこの部屋の荷物を捜せば見つかるんだが、これはこれでありかな）分かりました。では、ラザールの腰にそれらしい小袋が吊り下げられています。
テリオン　あれか。（早業）は60%。《盗む》を使って＋20%か……（サイコロを振る）よしっ！35で成功だ。悪いな。これはいただくぜ。
GM　「な、何っ!?　お前……盗賊かっ!」
テリオン　その問いに、ニヤリと笑い返そう。バーグ、あとは好きにしな。
オルベリク　おいしいところを持っていくなー（笑）。では、俺も剣士らしく、ロングソードで攻撃。（サイコロを振る）成功！
GM　（サイコロを振る）90で回避失敗。
オルベリク　（サイコロを振る）よし、これで倒れろ！　ダメージは12点だっ！

オルベリクの渾身の一撃が、ラザールを捉えた。すでに避けることもできず、ラザールはその一撃を身に受ける。一瞬の間ののち、ラザールの手から両手剣が離れ、彼は崩れるように膝を付いた。
ガランという重い金属音が洞窟に鳴り響く。

「……俺の負けだ。とどめを刺すがいい」

覚悟を決めるラザール。
だが、オルベリクは手にした剣を鞘に収めると、諭すようにラザールに告げた。

「生きてこそ、償える道もある」

それはまるで、オルベリクが自分に言い聞かせているかのようにも聞こえた……。

ENDING PHASE
別れの時

Ending：Scene01
帰還
Scene Player：アーフェン

オルベリクやテリオンに、ラザールや彼の部下たちの拘束を任せ、アーフェンは奥に積まれている荷物の所へと向かう。
マリーの名を呼びながら、積荷のあちこちに目を配るアーフェン。だが、その表情はすぐに焦りから安堵へと変わった。
その視線の先には、気を失っているのか、それとも疲れ果てたのか、積荷に寄りかかって眠っているマリーの姿があった。

GM　それでは、エンディングです。
アーフェン　まずは、マリーを捜さないと！　マリー、いるか!?
GM　名前を呼ぶ声に反応したのか、「ん……」と呻くような少女の声が聞こえます。
アーフェン　マリーか？　急いで声のした方へ向かうぜ！
GM　するとそこには、マリーの姿が。
アーフェン　マリー、無事か？
GM　「……アーフェンさん？　あれ、あたし……」意識が混濁しているのか、まだ状況は飲み込めてないようですね。
アーフェン　怪我はないか？
GM　見た所、怪我はしていないです。着ている物が多少汚れていますが、乱暴された様子もありません。
アーフェン　そうか、よかった……。
GM　「ここは、どこ？」
アーフェン　森の奥だ。大丈夫、悪い夢を見てるだけだ。ちょっと目を閉じてな。次に目を覚ましたら、お家のベッドの中だ。
GM　「わかった……」マリーは再び目を閉じると、疲れ果てているのか、すぐに寝息を立て始めます。
アーフェン　そっと、マリーを抱き抱えよう。
オルベリク　無事だったようだな。
アーフェン　ああ。
オルベリク　では、アーフェンは、そのままマリーをクリアブルックの村へ連れ戻してくれ。そのあと、村人を何人かよこして欲しい。こいつらを運ばないとな。
アーフェン　分かった。ちょっと、待っててくれ。
テリオン　アーフェン、俺も付き合おう。
アーフェン　ありがたい。……ん？　チュウ、なんか雰囲気違くないか？
テリオン　……気のせいだ（笑）。

Ending : Scene02
偽りの仮面
Scene Player : テリオン

ラザールたちを連れ、クリアブルックへと戻ってきたオルベリク。



村の入口には、オルベリクの労をねぎらおうと、ヨアンやマリー、その他大勢の村人たちが出迎えてくれていた。

GM　では、次のシーンに移ります。アーフェンの知らせを受けてやってきた村人たちと共に、ふんじばったラザールたちを連れて、オルベリクは村へと戻ってきます。
アーフェン　お疲れさん！
GM　そこで、あらためてヨアンとマリーから、お礼の言葉を掛けられます。「娘を助けていただき、ありがとうございました」「ありがとう、剣士のおじさん！」
オルベリク　いや、俺はたいしたことはしていない。アーフェンやチュウのおかげだ。
アーフェン　へへ、困った人がいたら助ける。当然のことだろ。それで、あの山賊たちはいったい、何者だったんだ？
オルベリク　それについては村に帰る途中、ラザールから聞いていたことにしたい（笑）。
GM　分かりました。ラザールも名乗っていましたが、彼はエドラス王国の元騎士です。とはいっても、最近は大きな争いもないので報奨ももらえず、やむなく行商人を襲っていたそうです。
テリオン　盗賊騎士とか強盗騎士と呼ばれているヤツだな。
アーフェン　盗賊騎士？
オルベリク　有事は騎士として戦い、平時は強盗を行なう連中だ。
アーフェン　騎士なのにか？
GM　騎士には、決闘を行なうことが許されているのです。その制度を悪用して、合法的に強盗行為を行なう――それが盗賊騎士です。ただ、ラザールの場合、それがあまりにもひどく、騎士号を剥奪されたようです。そしていつしか、"背徳の騎士"と呼ばれるようになった、と。
オルベリク　お、つながった（笑）。
GM　マリーをさらったのも、どこかに売り払うためだったと、白状しています。
アーフェン　結局、金か……。まったく、世知辛い世の中だぜ。
テリオン　金は裏切らない。人と違って、な……。
アーフェン　まぁ、商人のチュウにしてみれば、そうなのかもな。ともかく、手助けしてくれて助かったよ。あんたの荷物も見つかったんだろ？
テリオン　（笑みを浮かべ）ああ。
アーフェン　あっと、そうだ。礼といえば、ゼフにも言っとかないと。仕事を全部任せてきちまったからな。もしよかったら、一緒に来ないか？紹介するぜ。
オルベリク　そうか。せっかくだから、会っていくか。お前はどうする？
テリオン　……いや、俺はいい。奪われた荷物の確認もあるからな。
アーフェン　……そうか。じゃあ、仕方ないな。本当にありがとな、チュウ。

「チュウ、か……」

ポツリと呟くテリオン。
人を信じることを止めた俺と、人を信じるのが当たり前の男。どちらがいいのか分からない。
だがこの男は、このままでもいいのかもしれない。理由はないが、テリオンはそう思った。

「ん？　何か言ったか？」
「いや、なんでもありません。それでは、アーフェンさん、お元気で」

再び商人の皮を被り、テリオンは礼を言う。演技でならば、いくらでも頭を下げることができる。しかし、この男はきっと違うのだろう。

この時、テリオンは自分が再び人を信じるようになるとは、露程も思っていなかった。
この数年後、彼女に出会うまでは……。

Ending : Scene03
剣の意味
Scene Player : オルベリク

GM　では最後のシーン。ゼフの診療所です。「お帰り、アーフェン」ゼフがいつものとおり、出迎えてくれます。
アーフェン　ただいま、ゼフ。仕事を任せちまって悪かったな。
GM　「村のためだから仕方ないさ。それに、そんなアーフェンだからこそ、僕は一緒に薬師をやっていけるんだよ。逆にいつも面倒を任せてすまないね。……ところで、うしろの方は？」
アーフェン　ああ、バーグだ。今回の件で世話になってな――。
GM　「そうですか。アーフェンがお世話に……って、すごい怪我じゃないですか！　早く、こちらへ。すぐ手当てしますから」とオルベリクに言いつつ、アーフェンを見ると……アーフェンも怪我しているんですよね（一同笑）。
アーフェン　あ、そういえばそうか（笑）。
GM　「あーもう、仕方ないな。僕が全員診てあげるから！」と、ゼフがふたりの手当てをしてくれます。
オルベリク　かたじけない。
アーフェン　いつもすまねえな、ゼフ。
GM　そして、治療が終わった頃を見計らって、ゼフの妹のニナが部屋に入ってきます。「暖かいもの用意したから、みんな食べていって。よかったら、バーグさんも一緒に」
アーフェン　悪いな、ニナ。バーグ、遠慮せずに食って行ってくれ。
オルベリク　ああ、ごちそうになろう。
GM　「食って行けって……ここは僕の家なんだけどなぁ」

アーフェン　あ、わりい……
GM　と、そんな感じで、オルベリクは、ひさしぶりに歓談と共に食事を楽しむことになります。
オルベリク　確かにそうだろうな。ずっと、放浪していただろうから。
GM　そして、その翌日。さて、オルベリクはどうしますか？
オルベリク　また、旅に出る。俺の居場所は、ここではない。それに、ここにはアーフェンがいるからな。心配ない。
アーフェン　おう（笑）。
GM　では、再び旅に出るオルベリクを、アーフェンが見送っている感じかな。
オルベリク　では、旅立つ前に、アーフェンにこう言おう。

「アーフェン、お前はいつか旅に出るといい。お前のその腕は、きっと多くの人を助けることができる」

　思いもしなかったオルベリクの言葉に、アーフェンはしばし考えたのちに答える。

「俺は昔、旅の薬師に命を救われたことがあってな。彼のようになりたいって、ずっと思ってたんだ。……でも、身体の弱い母ちゃんを残しては行けねえからさ。この村で薬師として腕を磨くぜ」
「そうか……。だが、お前ならきっといい薬師になるだろう。世話になったな」

　握手を求め、手を差し伸べるオルベリク。
　笑みを浮かべながら、その手をアーフェンは握り返した。

「こっちこそ、助けてくれてありがとうよ！　怪我したら、いつでもこの村に来てくれ。次は奢らせてくれよな」

　笑みを浮かべながら、オルベリクは大きくうなずくと、握る手をゆっくりと離し、深々とアーフェンに一礼した。
　そして、振り返ることもなく、オルベリクはクリアブルックを去っていった。

Ending：Scene04
オクトパストラベラー
Scene Player：アーフェン

GM　ということで、これでリプレイは終了となります。お疲れさまでしたー！
一同　お疲れさまでしたー！
GM　……ですが、ここからおまけのエピローグを追加で（笑）
一同　おまけ？
GM　はい、おまけです。時は流れ、現在。場所はどこかの町の酒場。ひとつのテーブルを4人の男女が囲んでいる。アーフェン、オルベリク、テリオン、そして、トレサ（※28）です。
アーフェン　トレサっ!?
GM　『オクトパストラベラー』本編中の1シーンだと思ってください。
オルベリク　本編に話が飛んだっ!?
GM　（笑）。で、トレサは「ふーん、そんなことがあったんだ」と。アーフェンの昔語りを、みんな聞いている所ですね。
アーフェン　え？　このメンツで？
オルベリク　なるほど。アーフェンがトレサに語っていたという趣向か。
GM　そういうことです。そして、トレサが「でも、今の話を聞いていると、そのバーグさんとチュウさんって、オルベリクとテリオンみたいに思えるんだけど」
アーフェン　……え？　と声を上げて、ふたりの方に目をやる（笑）。
オルベリク　では、エールを飲みながらこう言おう。まだ気づいてなかったのか？
アーフェン　え？　バーグって、オルベリクだったのかよ!?　で、チュウがテリオンっ!?
テリオン　……ふっ（笑）。
アーフェン　ええぇぇぇぇ――――――っ!?
オルベリク　てっきり、もう気づいているものだと思っていたが……。
GM　「もしかして、分かってなかったのって、アーフェンだけ？　まったく。でも、アーフェンらしいといえば、らしいかな……」とトレサ。
アーフェン　もっと早く言ってくれよ！
GM　「まぁまぁ」アーフェンをなだめるトレサ。「それで、実際に旅に出てどう？」

「世界は学ぶことばかりだからな。バーグ……あ、オルベリクの言ってたとおり、旅に出てよかったと思ってるぜ。それに、旅を続けていれば、いつか"あの人"に会えるかもしれないしな」

　アーフェンは、過去に、そして未来に思いを馳せる。

「会えるといいね」
「そうだな……。今の俺があるのは、"あの人"のおかげだ。いつか、お礼を言いたいな。おっと、だがその前に……」

　そう言うと、アーフェンはオルベリクとテリオンの方へと向きを変え――。

「オルベリク、テリオン、あの時は本当にありがとな！　これからも、よろしく頼むぜ！」

『オクトパストラベラーTRPG』リプレイ
邂逅の追憶

～ Fin ～

（※28）トレサ
『オクトパストラベラー』の主人公のひとり。商人の少女。

OCTOPATH TRAVELER TRPG
REPLAY

MEMORIES OF FORTUNE

AUTHOR
Yura Kubota

ILLUSTRATOR
Naoki Ikushima

PLAYER
Alfyn Greengrass　*Kakunoshin Futsuzawa*
Olberic Eisenberg　*Shiro Hatano*
Therion　*Taketoshi Tando*

SPECIAL THANKS TO
Tomoya Asano
Masashi Takahashi

PRESENTED BY
SQUARE ENIX CO., LTD.
FarEast Amusement Research Co., Ltd.




オルステラ大陸地図
フロストランド地方
ウッドランド地方
フラットランド地方
コーストランド地方
クリフランド地方
ハイランド地方
リバーランド地方
サンランド地方
109 ノースリーチ
90 ダスクバロウ
83 ヴィクターホロウ
101 スティルスノウ
125 ウィスパーミル
119 ノーブルコート
92 フレイムグレース
75 シ・ワルキ
111 アトラスダム
144 グランポート
58 ボルダーフォール
66 クオリークレスト
72 オアウェル
127 リプルタイド
137 ゴールドショア
39 クリフブルック
20 サンシェイド
1 コブルストン
46 セントブリッジ
9 ストーンガード
55 リバーフォード
28 ウェルスプリング
18 エバーホルド
36 マルサリム
OCTOPATH TRAVELER
◇アイコンの意味
1 や 9 のアイコンは町の位置を表し、16ページに掲載しているワールドマップの地名一覧と対応している。
オクトパストラベラー 公式コンプリートガイド&設定資料集 ―オルステラ大陸旅行記―
© 2018 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.


OCTOPATH
TRAVELER®



SE-MOOK

オクトパストラベラー
公式コンプリートガイド＆設定資料集
―オルステラ大陸旅行記―

企画・制作
株式会社スクウェア・エニックス
　編 集 長　大矢和裕
　編　　集　佐藤雅美／多田卓司
　制作業務　阿部謙一／大岡俊裕／有馬陽平

編集・執筆
株式会社キュービスト［QBIST］
　手代森信人／橋本恭兵／堀田隼斗／石井啓太／菊地彩乃
　田中伸也／長澤健一

本文デザイン・DTP・装丁
株式会社キュービスト［QBIST］
　下小薗一郎／谷本　馨
　佐藤　修

TRPGゲームデザイン・リプレイ執筆
有限会社ファーイースト・アミューズメント・リサーチ
　久保田悠羅

カバーイラスト・TRPGリプレイ挿絵
株式会社スクウェア・エニックス
　生島直樹

協力・監修
株式会社アクワイア
　宮内継介／大崎康太／大山　大／鈴木宏幸／田中千晴
　山田礼央／池上弘志／藤井順哉／渡邊厚仁／吉田仁美
　飯塚三華／元木啓太郎／安藤智美

株式会社デジタルハーツ
　井上志穂／柿沼秀治／深草祐人／長尾知哉／川島勇輔
　井田賢介／宮内翔太／鹿中　修／吉成　武

株式会社スクウェア・エニックス
　品質管理部　大場　匠

　オクトパストラベラー　開発チーム

デジタル版　Ver.1.00
2018年7月27日　Ver.1.00発行

発行所　株式会社スクウェア・エニックス

＜ページ抜け・誤植・内容についてのお問い合わせ＞
スクウェア・エニックス　サポートセンター　http://sqex.to/jp_manga_support

＜ビュワーの不具合・再ダウンロードできない等、販売に関するお問い合わせ＞
本作品を購入された電子書籍書店のサポートセンターにお問い合わせください。

本書は開発中のゲームを元に制作しています。なお、ゲームのアップデートによりデータや内容が変更され、本書の内容と差異が生じる可能性がありますことをあらかじめご了承ください。